平成元年7月21日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻第13号（通巻83号） 昭和62年9月7日第3種郵便物認可 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

# ファミリーコンピュータ Magazine

370 YEN

1989

NO.13

7月21日号

●最新3大作詳報

## ドラゴンクエストⅣ
## ツインビー3/MOTHER

●最新の遊びをのぞいちゃおう
おもちゃショーレポート

●爆走!!9大新作

## コズミックウォーズ/ロボコップ/Captain ED
## レーサーミニ四駆/落っことしパズル とんじゃん!?/ワールドスーパーテニス

## ファミスタ'89開幕版!!

## 北斗の拳3/マルサの女

前編完全攻略

## ファミコン探偵倶楽部Ⅱ

●ゲームボーイFAN
モトクロス・マニアックス/SA・GA

●必ず役立つ実戦データ!

2大別冊付録

## 新・燃えろ!! プロ野球 完全データ集

## 究極ハリスタ平成元年版 完全データ集

ファミリーコンピュータ Magazine
1989 NO.13 7月21日号
平成元年7月21日発行
第5巻第13号(通巻83号)
第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価370円
(本体359円)

名作保証。糸井重里が贈る最新ロールプレイングゲーム

MOTHER™
マザー

3メガ+64KRAM
(バッテリーバックアップ・ロールプレイング)
希望小売価格
6,500円(消費税込み)
7月27日(木)発売予定

任天堂株式会社
本社 〒605 京都市東山区
福稲上高松町60番地 TEL.075-541-6113
東京支店 TEL.03-254-1781
大阪支店 TEL.06-245-4155
名古屋営業所 TEL.052-571-2506
岡山営業所 TEL.0862-52-1821
札幌営業所 TEL.011-621-0513

Nintendo®

もっとMOTHERを!
●聴きたいひとに。鈴木慶一(ムーンライダース)プロデュース、ロンドンレコーディングにより、オリジナルアルバムがまもなく完成! 〔8月21日にCBS/SONYレコードよりCDとテープが発売されます〕
●読みたいひとに。糸井重里によるオリジナルストーリーを、久美沙織が小説化! 〔8月25日に新潮文庫より刊行されます〕

雑誌 27713-7/21
© by Tokumasyoten 1989 印刷 凸版印刷 Printed in Japan

平成元年7月21日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻第13号（通巻83号） 昭和62年9月7日第3種郵便物認可 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

# ファミリーコンピュータ Magazine

370 YEN

1989

NO.13

7月21日号

●音楽3大作詳報

## ドラゴンクエストⅣ
## ツインビー3/MOTHER

●最新の遊びをのぞいちゃおう
おもちゃショーレポート…

●爆走!!9大新作

## コズミックウォーズ/ロボコップ/Captain ED
## レーサーミニ四駆/落っことしパズル とんじゃん!?/ワールドスーパーテニス

## ファミスタ'89開幕版!!

## 北斗の拳3/マルサの女

前編完全攻略

## ファミコン探偵倶楽部Ⅱ

●ゲームボーイFAN
モトクロス・マニアックス/SA・GA

2大別冊付録

●必ず役立つ実戦データ!

## 新・燃えろ!! プロ野球 完全データ集

## 究極ハリスタ平成元年版 完全データ集

SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒110 東京都台東区台東3-12-1

えろ
さらに洗練された世界へ。

交響組曲 ファイナルファンタジー
7月25日発売
CD H28X-10007(2884円)
カセット X24X-3507(2472円)
税抜価格
演奏 東京交響楽団
指揮 服部 克久
作・編曲 服部 克久・服部 隆之
原曲 植松 伸夫

TIMES SQUARE
最新号、まもなく完成!
300円切手を同封のうえ、
「スクウェア TS係」まで!

スクウェアホットライン
03-221-6000

イラストレーション／天プロダクション

SQUARE

# ファイナルファンタジー

5,900円(税別)

FAMICOM FAMILY ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

SQUARE

# ファイナルファンタジーII

6,500円(税別)

## 好評発売中!

"FINAL FANTASY" Project Staff
CHARACTER DESIGN:YOSHITAKA AMANO
SCENARIO WRITER:KENJI TERADA
PROGRAMMER:NASIR GEBELLI
MUSIC:NOBUO UEMATSU

新しいことに出逢

# 発売予定

音がスピードが
この誌面から飛び出す

●ハイパーシミュレーション「スーパー大戦略」!

●みごとなグラフィックが映える「獣王記」は有名だ

多彩な新作

# 新たなゲーム文化が…

# メガドライブFAN

オールカラー 別冊付録つき

定価490円 —徳間書店—

ATTACK

サンダーフォースⅡMD

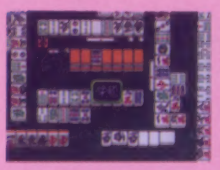
●8方向スクロール画面は地形をしらねば

8方向スクロールステージと横スクロールステージの2種類のプレイ画面があるムズいシューティングゲーム。全9ステージを完全徹底分析した攻略だ!

●アイテムの場所が重要

## モデム特集

電話通信でゲームが遊べるウレシイ話。ツーシン大好きというアナタにソフトを紹介



TELTELスタジアム
野球ファンには気になるソフト。操作性、スピードはどんなふうになる?

TELTELまあじゃん
わざわざ出かけたり、帰りを気にすることもなく存分に麻雀を楽しめる。

- ■ウルテク／完全収録40本
- ■超新作情報／まとめて7頁
- ■ゲーム一覧／発売ソフト一目瞭然
- ■ゲーセンコーナー／人気の2作
- ■新作カレンダー／年内の予定を
- ■CESリポート／アメリカのメガドラ

# 7月17日(月)

PC Engine FAN 8月号増刊

映像が

# この夏、

●個性的な各敵キャラのデータを詳細に紹介する！

特別付録

# 大魔界村

## 驚異の攻略36頁

●宝箱の出現方法や、中身もバッチリわかる

この夏、メガドライブの発売ソフトで注目度、期待度ナンバーワンのアクションゲーム『大魔界村』を、早くも堂々36頁にわたって徹底攻略。グラフィック、サウンド、難易度など、すべての面で業務用そのままのデキであるこのゲームを、敵キャラデータ、全5ラウンド完全マップ、各ボス攻略法など、あますところなく解説。この1冊があれば、必ずアナタにも魔王ルシファーに捕らわれたプリンセスを救い出すことができるはず。

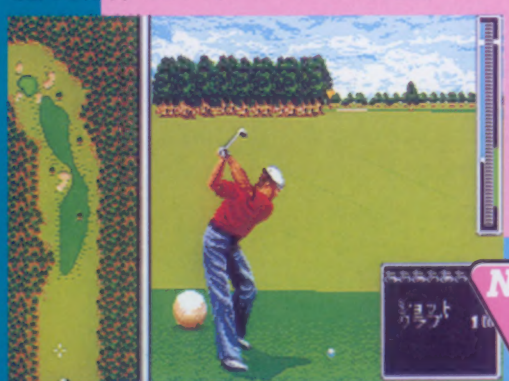
NEW

## スーパーハイドライド

●パソコンゲームで人気を博したアクションロールプレイングの元祖・ハイドライドがメガドライブに登場。フェアリーランドの危機を救うため、闇との戦いが始まる！

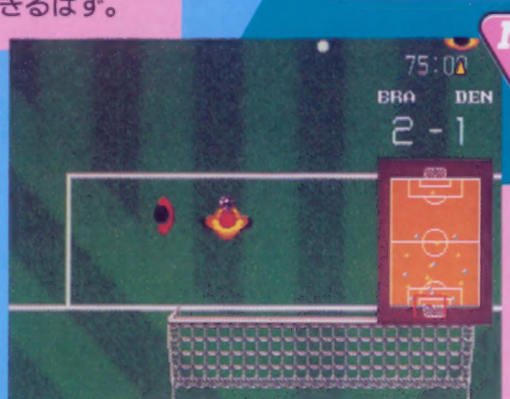
## 尾崎直道のスーパーマスターズ

●超リアルなグラフィック、難解なコースの数々。プロゴルファー尾崎直道のアドバイスを得て、トーナメント優勝を勝ち取ろう。16ビット、ゴルフゲームの決定版。



NEW

## ワールドカップサッカー




●世界24カ国のリーグ戦を勝ち抜くには、かなりの技術が必要だ。超リアルな音とスピード感、そして技の連続…。メガドラならではの体験を味わえるサッカーゲーム。

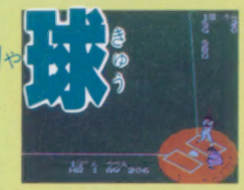
## HOTな新作を画面写真タップリで紹介！

1989
7月21日号
13

★熱血2大データ集

●平成新版の完全選手情報収録！

# 新・燃えろ!!プロ野球 完全データ集



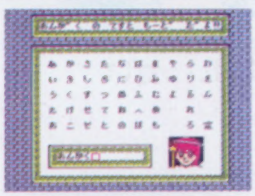
●選手から監督のデータまで全て収録だ

# 究極ハリキリスタジアム 完全データ集 平成元年版

## 超ウルトラ技+1

106

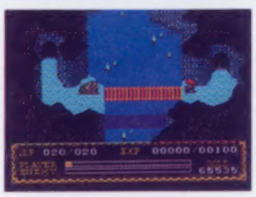
帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?・スタッフとメッセージ／スーパーチャイニーズ2・BGMセレクト／ドラゴンスピリット・さらに超パワーアップ発見／タマ&フレンズ・面クリア法　ほか



## 超新作ゲーム先取り大作戦

130

イースII／おそ松くん／スプラッターハウス／ベガスコネクション／ドラゴンユニット／マグマプロジェクト・ハッカー／メルヴィルの炎／東風／ヴィナス戦記／トップガンII　ほか



●ファミコン以外にもコンナンでたヨ
116 東京おもちゃショーレポート

●ゲームの悩みはDr.Qへ！
59 30秒Q速解答

●『テトリス』裁判っていったいナンなの!?
75 ファミマガJournal

●新作ゲームがドドンと当たる
82 ファミマガ読者プレゼント

●電話でファミマガ体験！
85 テレマガSTATION

●ハガキでファミマガに参加!!
86 ファミマガSTATION

●『スーパーモナコGP』がアツイ！
120 ぼくたちゲーセン野郎

●増刊号も出て大ハリキリだぞ
122 メガドライブFAN

●新作情報めじろ押し
124 ゲームボーイFAN

●今売れているゲームはコレだ
126 週間ゲームベスト20

●ゲーム発売日がひと目でわかる
140 新作カレンダー

## ゲーム別さくいん

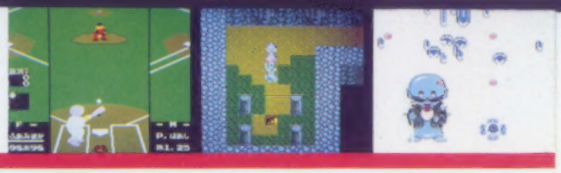
蒼き狼と白き牝鹿……59
アフターバーナー……107,110
イースII……130
囲碁指南……139
ヴィナス戦記……135
W·I·L·D·W……139
おそ松くん……131
落っことしパズルとんじゃん!?……50
帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?……59,106
Captain ED……48
究極ハリキリスタジアム平成元年版……付録②
激亀忍者伝……59,111,113,114
コズミックウォーズ……24
じゃじゃ丸忍法帳……60,111
シャドウゲイト……61
新・燃えろ!!プロ野球……139,付録①
スーパーチャイニーズ2……64,108,114
スプラッターハウス……132
ダウンタウン熱血物語……110,113,114
田代まさしのプリンセスがいっぱい……138
タマ&フレンズ……113
ツインビー3……14
デビルマン……60
天地を喰らう……60,62,64,112
トップガンII……136
ドラゴンクエストIV……12
ドラゴンスピリット……109
ドラゴンニンジャ……139
ドラゴンユニット……133
東風……135
ハイドライド3……61
必殺道場破り……139
ファミコン探偵倶楽部II……67,112,114
ファミスタ'89開幕版!!……8
ベガスコネクション……133
ベストプレープロ野球'89Apr.Ver……62
ホームランナイター……112
ホーリーダイヴァー……60
北斗の拳3……34
ぽっくんモグラー……136
ホワイトライオン伝説……139
マインドシーカー……113
マグマプロジェクト・ハッカー……134
MOTHER……18
松本亨の株式必勝学II……112
マルサの女……38
メジャーリーグ……138
メルヴィルの炎……134
レーサーミニ四駆……30
ローリングサンダー……109
ロボコップ……42
ワールド・スーパー・テニス……46

## ☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問内容は雑誌に書いてあることについてのみで、ゲームの解答やヒントについてはいっさいお答えしておりません。

Publisher／山下辰巳　〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社　●Editor-in-Chief／村田善生　●Sentrior Contributing Editor／村田善生　●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人　●Editors／相沢浩二・市原純代・坂井馨・清水理恵・日高律子・三浦昭彦・湊博道　●Editorial Staffs／荒田茂樹・岡部功子・片岡祥子・小林伸一・黒井敏典・斉藤義久・佐藤豊一・島田政幸・千葉陸司・福永勇・守屋貴章　●Assistant Editors／市原和幸・福田正義・臼井かおる・岡崎栄子・小竹信一・風間尚仁・北村光広・鬼頭弥生・見目勝美・後藤恵美・小林正己・佐藤水絵・澤田剛・雪間紀夫・鈴木浩一・関本恵理子・曽根史洞・高田雄介・竹内勝幸・田中雅和・西牧真・根岸学・馬場博・早川和広・平山謙・広井伸也・広瀬努・深川悟郎・堀内俊明・山本晃央　●Proof Readers／笠原紀彦　●Contributors／ゲームフリーク　●Staff Photografers／浜野忠夫・河行勝美　〈制作〉●Art Director／片野厚子　●Editorial Designers／大塚友美子・西川典枝・松尾泰男・㈱ディーズ・デザイラ・ラッキームーン・クエリエイティブレイ・マッシュアイランド・渡部孝雄・福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・鈴木潤　●Cover Illustrater／佐々木けい子　●Cover Designer／保坂一彦　●Finish Designer／㈱創文新社・キンダイ・太洋プロ・あくせす　●Printer／凸版印刷株式会社

# CONTENTS




8 特報 ●チームエディット大強化！ この夏はオリジナル球団でファミスタ対決
**ファミスタ'89開幕版!!**

★3大作品詳報！

12 ●新装開店第1回は新しい地形がいっぱいだ！
**ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち**

14 ●さらに詳報！ 期待のコミカルシューティング
**ツインビー3 ポコポコ大魔王**

18 ●敵のデータをはじめ新情報いっぱい
**MOTHER マザー**

★爆走！8大新作

24 ●『グラディウス』の戦いがシミュレーションになって登場
**コズミックウォーズ**

30 ●ボードゲームで全国チャンピオンをめざせ!!
**レーサーミニ四駆 ジャパンカップ**

34 ●仲間とともに世紀末の世を救え
**北斗の拳3**

38 ●脱税者を摘発できるか!?
**マルサの女**

42 ●デトロイト・シティに平和を
**ロボコップ**

46 ●人気プレイヤーとの対決をファミコンで！
**ワールドスーパーテニス**

48 ●今日もおエドは日本晴れ…!?
**Captain ED キャプテンエド**

50 落っことしパズル ●うま～く落としてどんどんパズル
**とんじゃん!?**

67 ●前編完全攻略！ 殺人事件の犯人はだれだ!?
**ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 攻略法**

©徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。
なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



ファミリーコンピュータ Magazine

特報!!

野球ゲームの定番、ファミスタが帰ってきた

# ファミスタ'89 開幕版!!

超人気野球ゲーム、ファミスタ。'88年度版のチームエディットをさらに進化させたプレイヤーエディットなどを搭載し、さらに面白くなって登場だ。

7月28日発売予定 ナムコ 4900円 消費税別

カセット 1M+512K パスワード 野球

## 前作が基本 '89開幕版

続々と発売される野球ゲーム。それらの原形といえるファミスタも最新データと共についに帰ってくる。システムは'88年度版がもとで。でもパスワードの復活、エディットモードのパワーアップ、COMの成長といった新しい機能も搭載されたぞ。

○今回はファミスタの愛称がそのままタイトルになっている。さすが人気者だね

### タイトルの変ぼう

○システムは'88年度版がもとになっている

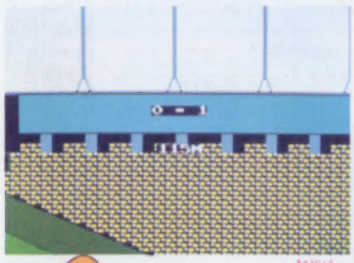
○○86、'87年度版の良い面が復活している

## チーム数と球場数

チーム数、球場数は'88年度版と変わらない。今までシリーズごとに進化してきたが、'88年度版で14チーム・4球場と出揃い、これ以上は必要ないのかもしれないね。

○ジャパンリーグからファミスタリーグとリーグ名は変わったが、チーム数は'88年度版と同じ

### 球場数もそのまま



○球場も'88年度版と同じ。かせんじき、しやちほこ、ろつこうさん、どうむの4球場だ

○ほら、どうむ球場もあるでしょ

## 打者の調子とファインプレイ

'88年度版の新しい機能として登場したファインプレイと打者の調子。今回のファミスタでも引き継がれていて、ジャンピングキャッチやバットのブンブン、などを楽しむことができる。エラーもあるぞ。

○調子いい打者のバットブンブンもそのまま

○先攻びいき、後攻びいきも'88年度版から引き継がれている

※このゲームはシャープCIでは動きません

## オーダーも…

○オーダーも見事に変身。やはり新しいものがいい

## 例えばデータも…

もちろん選手のデータは、新しくなっている。しかも、今回のファミスタは、この時期に発売されるだけあって、シーズン直前のキャンプの成果が、そのままデータになっている。もちろん'88年度版とはまったく違うデータだ。

○ドラサンズの「じようし」も新助っ人

## 新人、新助っ人、トレード、

新人、トレード、新助っ人とチームもずいぶん顔ぶれが変わった。さらに、ユニホームまで変わったチームもある。新しい戦力への期待は大ダネ。

## 開幕版スタメンの大公開!!

全14球団のレギュラー野手名と、すべての投手名、そして主力選手の成績を一挙紹介。

| ナムコスターズ | タイタンズ | スパローズ | ホイールズ | カーズ | ガイアンツ | ドラサンズ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 ぴの .250 2本 | 1 しようの .254 6本 | 1 くりあま .290 2本 | 1 たかはぴ .266 2本 | 1 しやうだ .322 2本 | 1 はたはた .304 12本 | 1 ぴつころ .268 14本 |
| 2 ちやつぶ | 2 わあだ | 2 となりの | 2 ちようち | 2 やまさひ | 2 おかだき | 2 たつまき |
| 3 あぼろん .260 10本 | 3 おひるだ .260 28本 | 3 いけいけ .254 26本 | 3 ゆたきや .302 10本 | 3 よしひほ .260 14本 | 3 しのすた .320 8本 | 3 じようし .280 24本 |
| 4 ぱつく .310 28本 | 4 おかげ .274 22本 | 4 ひぼさわ .278 28本 | 4 ぼんち .302 34本 | 4 こばや .290 20本 | 4 はり .300 34本 | 4 おみあい .320 36本 |
| 5 たろすけ .290 20本 | 5 あゆみ .280 22本 | 5 ばあやん .280 28本 | 5 ばちよろ .306 18本 | 5 おさまい .250 14本 | 5 くろます .310 28本 | 5 はいほう .280 20本 |
| 6 あむる | 6 やお | 6 すぎおら | 6 やまだき | 6 ながひま | 6 るる | 6 うお |
| 7 とまり | 7 きいど | 7 いちしげ | 7 おやしき | 7 ろんどん | 7 こめだ | 7 にむやお |
| 8 りようま | 8 ひらたい | 8 はたた | 8 いちかか | 8 たつかや | 8 かまくら | 8 なかむり |
| 先1 うらん 2.50 | 先1 きいろ 3.25 | 先1 おばにや 3.50 | 先1 えんぼう 4.00 | 先1 おおによ 2.35 | 先1 まきはは 2.90 | 先1 およよ 3.40 |
| 先2 らつぶ 3.90 | 先2 なかたこ 3.80 | 先2 いとうふ 3.55 | 先2 にら 4.30 | 先2 かわぶち 2.95 | 先2 くわわ 2.85 | 先2 こなつ 3.00 |
| 先3 めたるほく | 先3 いけよ | 先3 たかろ | 先3 かけほた | 先3 きたぼつ | 先3 みずも | 先3 すぎのと |
| 先4 すいいと | 先4 のだて | 先4 なかもも | 先4 さいほう | 先4 ながほみ | 先4 かれい | 先4 にしもも |
| リ わあすた | リ おみこし | リ みやもも | リ おおもん | リ かわはば | リ さかと | リ やまもも |
| リ きやらはち | リ なかみし | リ ばあが | リ なかやや | リ まつだ | リ かえる | リ かくげん |

| メジャーリーガーズ | オリエンツ | ホーネッツ | ブラボーズ | ファイヤーズ | バッカルーズ | ライオネルズ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 おすみす .300 24本 | 1 にしむり .266 4本 | 1 ささい .282 14本 | 1 まつなな .314 16本 | 1 こゆき .258 14本 | 1 おおいい .266 8本 | 1 いしけり .284 20本 |
| 2 もりた | 2 やこた | 2 ゆかにたに | 2 ふくろ | 2 こがらし | 2 あらり | 2 ひらよ |
| 3 ぼつくす .396 26本 | 3 あいほう .276 16本 | 3 ばなな .298 20本 | 3 ぶうまん .310 26本 | 3 いいずら .292 20本 | 3 かねむり .268 16本 | 3 あきかわ .274 40本 |
| 4 すとべり .300 60本 | 4 たかだわ .312 14本 | 4 あつぶる .290 30本 | 4 もんた .306 38本 | 4 ぶるわ .290 28本 | 4 ぶらいあ .294 34本 | 4 きよすく .278 36本 |
| 5 かんせい .338 62本 | 5 らんぼう .260 20本 | 5 やまもも .294 20本 | 5 いしみえ .302 28本 | 5 にいじま .266 18本 | 5 すすき .250 20本 | 5 ほえれお .268 30本 |
| 6 ぼけつと | 6 みずあみ | 6 ききかわ | 6 ふざい | 6 ふろや | 6 どつと | 6 いこう |
| 7 くらく | 7 さとけん | 7 よちひろ | 7 ふりた | 7 へるしい | 7 やまひた | 7 つち |
| 8 さんちこ | 8 かはまだ | 8 ふじひろ | 8 ゆみよか | 8 ためら | 8 まきき | 8 てなべ |
| 先1 はあし 1.25 | 先1 しよう 3.75 | 先1 やまたか 4.10 | 先1 ほぴの 3.50 | 先1 たきだし 2.75 | 先1 むぎの 2.90 | 先1 わななべ 3.50 |
| 先2 ばいお 1.65 | 先2 むらちよう 4.00 | 先2 にやんこ 3.95 | 先2 さとお 3.60 | 先2 まちうり 2.80 | 先2 おのの 3.70 | 先2 かき 2.65 |
| 先3 くられんす | 先3 こがあ | 先3 やまかず | 先3 たふまん | 先3 つも | 先3 やまだき | 先3 くろう |
| 先4 らいおん | 先4 うきじま | 先4 にしかか | 先4 やまおり | 先4 さとせい | 先4 むらら | 先4 ももやま |
| リ ふらんく | リ そのかか | リ かとうふ | リ ふるみそ | リ かねざや | リ たかうなき | リ まつあに |
| リ えかすり | リ せり | リ いもうえ | リ やまそと | リ こうな | リ ほしい | リ いしいし |

 ©㈱ナムコ

○フルモデルチェンジした'88年度版で、パスワードが消えてしまった

○大きな変更点が無かった'87年度版、パスワードもそのままあったよね

○初代ファミスタの'86年度版で登場したんだよね

'88年度版で無くなってしまった機能の1つ、パスワード。今回のファミスタでは熱い要望に応えて復活したぞ。

やり方は今までとまったく同じで4けたの数字で行い、1Pモードの途中でゲームを中断できるんだ。'86、'87年度版ではウル技として、あるパスワードを入れれば同じチーム同士でCOMと対戦することもできたんだよね。

今回のファミスタでも裏パスワードがあるのかな？

○パスワードはスポーツニュースで発表される

○パスワードの復活でゲームを途中でやめることが可能に

○パスワードを使えば、楽に連上げシーンが見られる

シリーズも4作目になるとみんな上手くなっていて、今までのCOMじゃ相手にならないよね。でも大丈夫!! COMだってちゃ～んと強くなったんだ。簡単には勝たせてくれないから1人で遊んでも十分に熱くなれるぞ。

## COM投手の成長

### 賢く配球

投手はきわどいコースに球を散らす投球と遊び球を覚えた。内角ギリギリのストライクや外角ギリギリのボールなどを取り混ぜて投げてくるんだ。手こわそうでしょ。

○'88年度版までは、あんまり球を散らしてこなかった

○するどいコースを突いてきた

## COM野手の成長

### 確実に捕球

守備で成長したのはゴロの処理。'88年度版ではゴロを処理するときに球に向かって突っ込みすぎて、打球が横を抜けていってしまった。しかし今回はちゃんと捕球してくるんだ。

○なんでも無いゴロが外野まで転がって、すく点が取れた

○ゴロだってかっちりキャッチする

## COM打者の成長

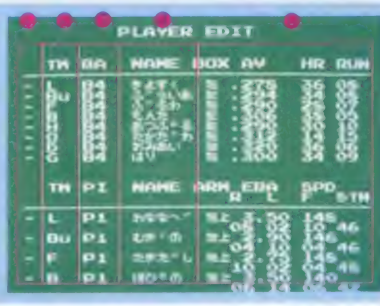
### 素早くスイング

今までのCOM打者は速球を投げれば空振りしてくれた。でも今回は違う!! 速球だって打ってくるようになったのだ。コースを突く投球をしないと打たれちゃうぞ。

○速球を投げればガンガン三振をとることができた

○速球だってタイミングを合わせる

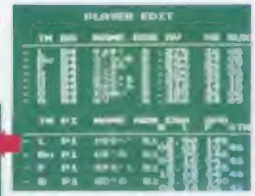
今回のファミスタの目玉、プレイヤーエディットは、'88年度版のエディットとは比べものにならないくらい凄い!!



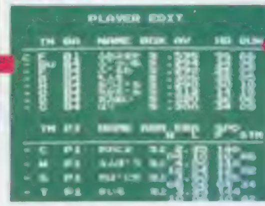

❶ー この項目で選手の登録ができるようになる。最初はすべて「ー」になっているが、これを「と」に変更すると登録される。
❷ー この項目で所属するチームを変更することができる。
❸ー 打者のところでは数字が打順を表し、投手のところでは「P」が先発を、「SP」がリリーフを表す。
❹ー 名前を変更できる。(最大5文字まで)
❺ー 上下限の範囲内でのデータ変更が可能。人数は、最高、野手8人、投手4人まで。

## データも名前もすべてエディット

もとからある、ファミスタリーグのチームをいじることができるというのが新しい!!



○まず、プレイヤーエディットを選ぶと、この選手たちがズラリ並んでいる



○一番はしの「ー」のマークを、登録を意味する「と」のマークに変える

○するとホラ、しっかり指定したチームに登録されるのだ

### 上下限

| | | | |
|---|---|---|---|
| 打者 | 打率 | 本塁打 | 走力 |
| | 上.598 下.200 | 上.98 下.00 | 上.68 下.00 |
| 投手 | 防御率 | 球速 | 横変化 |
| | 上0.00 下9.95 | 上198 下100 | 上28 下00 |
| | 縦変化 | スタミナ | |
| | 上14 下00 | 上98 下00 | |

## バリエーションをきかせて遊ぶ!!

このプレイヤーエディットを利用すれば、ファミスタの世界がさらに広がることは間違いなし!! そこで、ここにプレイヤーエディットの楽しみかたをいくつか紹介した。どれも盛り上がりそうでしょ。

### 応用その1

違うチームの2人を登録し、互いに所属チームを変えれば、トレードが成立する。どんなもんだ!!

○○「きよすく」と「はり」をトレード。主砲の入れ替えだ!!

### 応用その2

友達とハンデまったくナシの、同じチームでの対戦も可能だ。同じチームの選手ばかりを登録しよう。

○○2Pで、同じチームでの対戦ができるとはうれしいね

### 応用その3

各チームの4番とエースばかりを集め、オールスターをつくる。メジャーとの対決は絶対に興奮ものダ!!

○○メジャーリーガースに勝てるかオールスターチーム!!

### 応用その4

もちろんオリジナルチームもつくれる。名前も自由に変えられるから、プロの中にキミも入れるゾ!!

○○最強打者、その名は「ふあみまか」だぁ!! 楽しいね

### これがエディットのだいご味だ!

○ライオネルズが2チーム!!

そのほか、変わったところもいくつかあるが、本来の楽しさは決して失っていないゾ。

### 遠投可能に!!

○'88年度版では、遠投すると球は失速してしまったが、今回は、そんなこともないのだ

### アナウンサーがちがう!!

○試合結果を知らせるアナウンサーも代わったよ

### 応援が女の子に♡

○その他にも、応援団が女の子になったなど、細かいところも変わった

新しい場所と新しいモンスターを紹介!

# DRAGON QUEST IV

ドラゴンクエストIV

## 導かれし者たち

カセット 4M+128K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

発売日未定 エニックス 価格未定

## 塔の中と新しいダンジョン

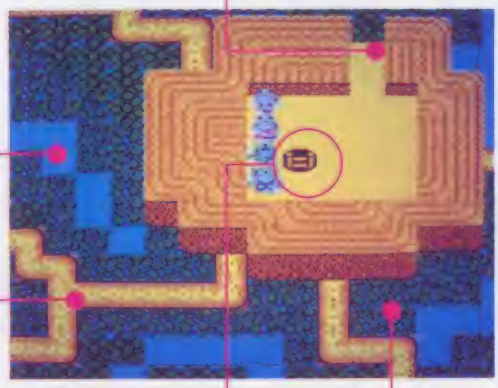
本誌No.7で〝IVにも塔がある〟と予告してはや3カ月。お待たせ!というわけで、やっと塔の写真を紹介できる。

それも、今までにはなかった〝木の塔〟の中だ。もちろん普通の塔もあるし、これまでのとは違うダンジョンも紹介。

### 塔の写真登場!

実はこの〝木の塔〟、本誌の広告に何度か掲載されていた。それを見て「何だろう?」と思ったキミの疑問はこれで解けたかな。1本の木のそばに行くとズーム画面になり入口が現れる、そんな感じかな?

### これがIVの塔だ!



こんなふうに大きな木の幹の中が塔になっているのだろうか?

### こんな塔もある

IIIの塔の中と似ているIVの塔の中。でも、いちばん似ているのはIIIのほこらの中でした

**これはIIIのほこら**

床の色と模様がまんまそっくりね

### 新しいダンジョン

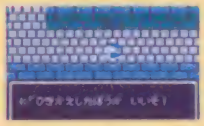
水のダンジョン、神殿ふうのダンジョンと、新しいタイプのダンジョンの紹介が先行していたところで、見慣れたダンジョンの写真を2つ紹介。

どちらもIIIで見たようなタイプだけれど、これまでにはない仕掛けが待っているはず。

壁にはたいまつが灯り、床には模様が…。上にも左にも行けるよ

### こいつはしゃべるか!?

IIIのダンジョンの壁にも人の顔があった。コイツはこうやっておどすんだ。



地下へ続く階段があるダンジョン。新後の壁には不気味な顔が…

©エニックス イラスト/後藤範行

# まだいる新モンスター情報

今回も新しいモンスターの情報を届けるよ。ただし、写真はまだできていない。でも、ドラクエ好きのキミたちなら、これを読んだだけでどんなモンスターなのか、ぶわんとイメージがわいてくるよね。

ところで、モンスターの戦闘パターンには普通の攻撃、呪文、毒、不思議な踊りなど120種類以上もあるけれど、その中には戦闘中に瞑想にふけったり、こちらの様子をうかがったり、次のターンまで力をためて待ってたりするやつがいる。まだまだ個性的なモンスターが控えているんだね。

### みのむしのような ミノーン

体を覆っているカタ〜イ隠れみのおかげで、防御力は高そう。木にぶら下がってる。

### 大きな耳が特徴の みみとびネズミ

普通のネズミと違うのは、ダンボのような大きな耳。ムササビのように上空から襲う。

### 逆さにぶら下がる きゅうけつコウモリ

その名のとおり血を吸うコウモリ。ダンジョンみたいに暗いところで待ちぶせてる!?

### 頭突きで攻撃!? とつげきうお

頑強なおデコがそのまま武器に。海に潜んでいて船が通りかかると突撃してくるぞ!

### 長〜い舌でベロリ スモールグール

エルフのような耳を持った森の住人といった感じ。ニンマリと笑った口元からは、長い舌がでろれんと伸びてるぞ。

### 渦の中からバァッ うずしおキング

海の渦潮とともに現れる。大きな口と思いっきり開いた手は陽気そのもの。あんまりコワくないけど強いのかな?

### 帽子がお似合いの ひとつめピエロ

カラフルな衣装にでっかい帽子。ちょっと見はカワイイけれど、左手に持ったツエがくせもの。魔法が得意そうだ。

### 凶器が襲いかかる ひとくいサーベル

いかにもキレ味がよさそうな刃を持った剣が、意思を持って凶器と化してしまった!

### 硬そうなボディだ さそりアーマー

さそりの体を持った戦士の全身を守る硬いヨロイ。砂漠地帯で出現しそうだ。要注意。

### 体じゅう燃えてる ほのおのせんし

髪の毛も燃えている。手のひらからも炎が噴き出す。近距離からの攻撃は危険だぞ。

### 半人半獣の力持ち アンクルホーン

バッファローの角、翼竜属の翼、鋼鉄のひづめを持つイカツイ顔の怪力男だ。強そう。

## news ドラクエグッズに新商品登場!

ノートや缶ペンケースなどの文房具から、スライムのぬいぐるみまで人気のドラクエグッズに、新しく7アイテムが追加。発売日は7月14日だ。

### ラーの鏡

大人っぽいデザインのラーの鏡。まわりをふちどるルーン文字の意味は? 直径20㎝、鏡部直径13.5㎝。1500円。

### ロト・メモリアル・ペンセット

ノックするたびに目がくりくり。スライムのペンセットは、シャーペンに赤と黒のボールペン、ロトの剣の18㎝定規の4点セットで1580円。ボディが色違いの単品のペンは各380円。

### マグカップ

壁から飛び出したドラゴン、幸せの靴の中のはぐれメタルのマグカップ。どちらも直径8㎝、高さ9㎝。1350円。

特報第2弾

# ツインビー3 ポコポコ大魔王

## コミカルさをもっと詳しく!!

ツインビーシリーズ、3作目も2人同時プレイがウリ。変化に富んだステージを紹介!!

**9月発売予定**
**コナミ**
**価格未定**

カセット 1M + 1M
シューティング

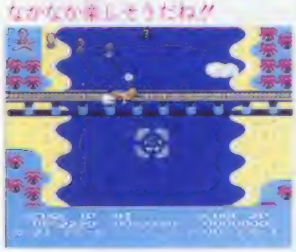
## 今度のツインビーは誰でもが親しめる!

前号でお伝えした『ツインビー3』をさらに詳しく紹介するぞ。

ご存じ、ツインビーシリーズはかわいいキャラクタたちが登場するのが特徴だ。今回の『3』でも前作、前々作に増してかわいいキャラクタたちが、そくそく現れる。そして、基本的なことは変わっていないので、誰でも楽しめる。

これが「3」のタイトル画面。1P、2P、そして設定が選べる

そして、こちらがプレイ画面。なかなか楽しそうだね!!



## 設定ゲームでらくらく!!

ゲームを始める前に設定というのができる。ステージセレクト、残機数、難易度、そして1P側、2P側のツインビー、ウインビーを選べる。

タイトル画面で設定を選ぶとこの画面に、4つの設定を決めよう

### ステージセレクト

全5ステージあるうち、最初の1～4ステージを自由に組み替えてプレイすることができる。ただし最後のステージは替えられない。

4つのステージをクリアだ

### 残機数設定

2機ともにある範囲内だけ自由に増やせて、コンティニューはナシなんだ。ただし、開発中のためその数はまだ決まっていない。

ほら、見て見て! こんなにいっぱい

いくらの数の弾に当たっても、たくさんだから大丈夫

### 難易度設定

ゲームの難易度は天国か地獄のどちらか一方を選ぶ。当然、天国は易しいし、地獄は文字どおり。

こちらはとにかく易しいところはないが!!

©KONAMI

# ツインビーの楽しさを十分に味わおう！

今回もベルを撃ってパワーアップするわけだが、色によるパワーアップのしかたは前作と変わらない。そして今回のツインビー、ウインビーは片手ずつダメージを受ける。なくなると救急車の登場だ。

○○最初はこのように両手がついている

## 救急車登場!!

○弾に当たると片手ずつダメージ

## ここが違うベルのパワーアップ!!

ベルの色は6種類。そしてパワーアップのしかたも6種類だ。前作、前々作とは違ったベルを紹介しよう。

○1Pだとバリア、分身の両方がつけられる。これが最強だ！

### レーザー

○赤のベルは初登場の貫通弾

### 分身

○赤青点滅のベルを
○ウインビーのときも

### バリア

○ボスの攻撃も有効だ
○分身、バリアともに

## アイテムをとってパワーアップ!!

地上キャラを撃っててくるアイテムはボーナス、1UP、3方向ショット、敵を全滅させるクエスティオンなど。無敵の炎のマッチもあるぞ。

### スーパーキャンディ

○前作にもあった3方向ショット。今回は、キャンディをとることによって、強い3方向に！

## 無敵!! 炎のマッチ

○マッチをとると炎のベルが！
○おっ！ マッチが現れたぞ

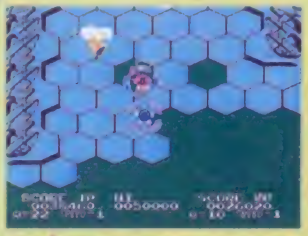
○さらに炎のベルをとると、炎に包まれ燃えつきるまで無敵に！

## 2人プレイだけのミラクルパワー

なんといってもツインビーシリーズのウリは2人同時プレイで協力し合うこと。今回もツインビーとウインビーの華麗な姿を見せてくれる。

○今回はこの2機が大活躍。残念ながら「もえろツインビー」風の3人プレイは無理だが

○おろろ、2機とも敵の弾でタルタルまれっちゃっているよー



○2機ともバリアをとることもできるんだ。手をつなぐと相々傘に

## ワイドショット

ツインビー、ウインビーのスピードが同じだと手をつなげて、星の4方向ショットだ。

○前後に弾を撃てるので使利だ

## スーパーバリア

2機を縦につなげば、星が周囲を1周して、敵の攻撃から身を守ることができる。

○このように1つの星がグルンと

## 相々傘

どちらかが、青白点滅のベルのバリアをとって手をつなげば、仲よく相々傘で身を守れる。これは楽しいぞ。

○2機とも仲がいいね

# ステージの中にはこんなところがあるぞ

おつかいに行ったまま帰ってこない〝グインビー〟を捜しに、全5ステージを駆け巡るのがこのゲームの目的。どのステージとも変化に富んでいて楽しませてくれる。

## 第1ステージ エアーアイランド

このステージの最後の方には、長い水晶の棒が横から突き出してきてとても怖い。この間をうまく抜けよう。

○敵のキャラクタたちが襲ってくる。とくにこのシンバルはとても強いぞ

## 第2ステージ ワナナバニ園

海が基本になっているのがこのステージ。とてものどかで、途中にはバナナが線路の上を走るといった風景だ。

○白いかたまったものがあるかと思えば、蝶の群れが襲ってくる

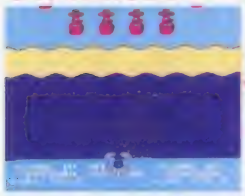
### ユカイな敵キャラたち

○潜っているものが飛び出す

○これがワナナバニなんだろうか?

○このバナナも実は倒すことができる

### ボスのところへ



○このステージの最後にはこんな墓が並んでいる。そして、ボスのところへ……

## 第3ステージ キャッスルランド

全5ステージのうち一番簡単なのがここだ。ここでは元祖の『ツインビー』に似た風景が広がるのだ。

○この風景はどこかで見たような感じ。そう元祖ツインビー!

### 城の中に入ると…

○ステージの最後には大きな城が。中にはボスが

### 岩をはいてくる

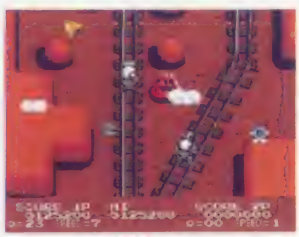
○山を背負ったこの敵は左右に動いて岩をぶちまけるぞ

### 煙もはいてくる

○この敵のはいてくる煙に当たるとクルクルと金縛り

## 第4ステージ ダンジョン

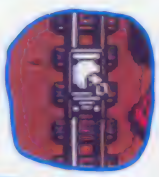
上にずっと線路が続き、その上には砲台のトロッコが走り抜けるといった不気味なところ。鉄橋もくぐり抜ける。



○ポイントの線路があったりと、なかなか不気味でリアルだ

### 鉄橋もくぐる

○もちろんここをくぐり抜けている間、姿は見えない



○招き猫が舞い降りてくる、実はこいつも敵

○これが砲台つきトロッコ。伸

○ステージ最後の方には、黒い海の上に石の建造物があったりと暗い雰囲気

## 第5ステージ ファイナル

いよいよ最終ステージだ。すっきりした感じのわりには敵の攻撃が激しい。途中にはたくさんの窓が攻撃してくる。

○チェック模様がとてもまぶしいこのステージ。トランプの攻撃だ

### 窓が攻撃してくる?

○この窓は、扉が開くとビシバシ弾をはいてくるので注意しよう

### クルクル

○扇風機の風に当たるとクルクル金縛り

# ユニークなボスキャラたちがこれだ！

「もえろツインビー」のときも、ボスはデカキャラが登場したけれど、今回も各ステージのボスは大きな体を画面狭しと動きまわるのだ。そしてユニークなキャラクタが特徴で、攻撃方法もさまざま。

ボスを倒すと、正体を現すのか、無残な姿になるぞ。

## エアーアイランド クリスタル地蔵

ヘビメタのかっこうをした巨大な地蔵が、上で半円を描きながら左右に移動するぞ。撃つと笑ったり、泣きながら分裂をくり返すのだ。1つが2つに、2つが8つになってとてもやっかいだ。

○ドーンと地震きが!!

○ナンダこいつは！　笑っていやがる。降ってくる氷晶をよけよう

## ワナナバニ園 ウクレレ隊

3匹のモンスターたちが、歌って踊っての攻撃だ。画面いっぱいに動きながら音符をだしてくる。このショーを演じている姿は笑えるぞ!!

○この3匹とも、とても気持ちが悪い。1匹ずつ倒していくのだ

○ナント！　最後の1匹がハゲになってしまった

○最後の1匹だ。着ぐるみも脱ぐぞ

○音符攻撃が始まったぞ！

## キャッスルドラゴン

虫歯をもつドラゴンがここのボス。歯にいる虫歯菌どもをすべて倒してあげると喜びながら去っていく。

○○最初はドラゴンが泣きながらの登場だ

○歯に住む虫歯菌を全滅させるのだ。口に当たると死ぬ

○全滅させるときれいなまっ白い歯に。そして去る…

○大きな口を開けたり閉じたり、涙を流しているのがとてもかわいそう

## ダンジョン ウナドン

ヘンナ名前のついているこのボスは巨大なウナギ。レーザーで攻撃したり、電気をはいてくる。頭を撃っていこう。

○と、いきなり頭がでてきて攻撃開始。頭を撃とう

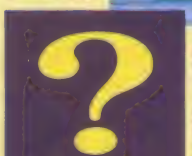
○ニュルニュルと、体だけを見せつつの登場だ

○倒すと小さな2匹のウナギが逃げだす

## ファイナル ポコポコ大魔王

いよいよ最後は、タイトルにあるとおり「ポコポコ大魔王」だ。今のところその姿はまだ分からないけど、きっとすごいやつに違いない。

○ポコポコ大魔王とはいったいどんな…



○さあ、この先にはどんなボスがいるんだろう



※画面は開発中のものです

続報第5弾

君もわくわくドキドキの世界を楽しもう

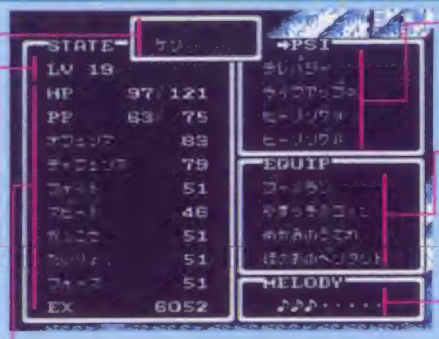
# MOTHER（マザー）

7月27日発売予定

任天堂　6500円（税込）

カセット　3M＋64K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

## ステータス画面の見方




**PSI**（サイ）
超能力。防御や体力回復など使用可能なPSIを表示する。

**EQUIP**（イクイップ）
使用中の武器、防具を表示。アイテム数に含まれない。

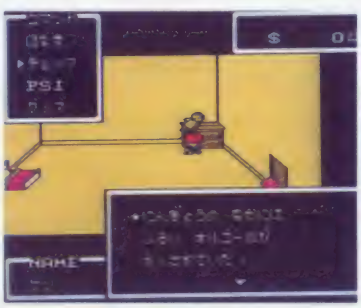
**MELODY**（メロディ）
おぼえたメロディが表示される。ゲームの進行の目安

| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | ダメージを耐えるポイント。 | スピード | 攻撃時のスピードに関係。 |
| PP | PSIを使うと消費する。 | かしこさ | PSIなどに影響する。 |
| オフェンス | キャラクタの攻撃力。 | たいりょく | HP、ディフェンスに影響。 |
| ディフェンス | キャラクタの防御力。 | ファイト | 理力。PPなどに影響する。 |
| フォース | ヤル気。オフェンスに影響。 | EX | エクスペリエンス。経験値。 |

## メロディが秘密のカギ

MOTHERのストーリーの中で重要な役割を果たすのが、「メロディ」だ。話の中でいくつかのメロディをおぼえていくことでストーリーが展開していく。カナリア村、シュークリーム動物園など主人公が旅をする、その行く先々で「メロディ」にまつわる話がからんでくるのだ。

まるで、ミュージカルの舞台のような構成になっている。



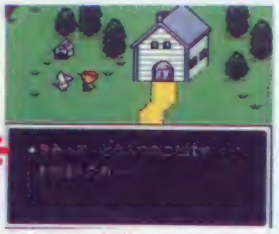

○動かなくなった人形をチェックすると最初のメロディをおぼえる

©S. Itoi／Nintendo　イラスト・Apple Arts

## 曾祖父の日記と謎の言葉

主人公の家庭に突然襲いかかったポルターガイスト現象がおさまり、パパからの電話が入る。それによると、主人公の曾祖父がESP・超能力の研究をしていたことを知る。

カギのかかった地下室の扉を開け、曾祖父の日記を手に入れたが、意味不明の言葉が書かれているだけで、意味が読みとれなかった。



○庭には、愛犬・ミックがいる。ミックに話しかけると……

○少年は動物のコトバが話せる。……ヘンなことを言っているが？

○ミックの言う通りにしてみると、地下室のカギが見つかった

○パパからの電話が手がかりに！

### 地下室の中には何がある？

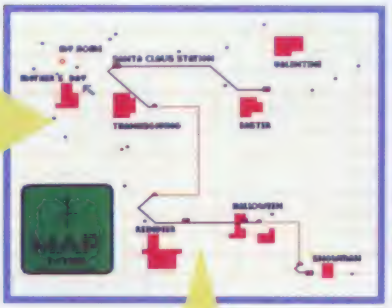
ようやく地下室のカギを手に入れ地下室に…。地下室の中では、ねずみが襲いかかってくる。ぶっとばせ!!

○プレゼントの箱を開けると、曾祖父の日記が見つかった！

○この言葉の意味するものは何？

## MAPは有効に使おう

MOTHERのMAPはこれまでのRPGと違い、町とフィールドの画面切り換えがなくとにかく広い！　このだだっ広いMAPを冒険するのに役立つのが、地下室で手に入る地図だ。フィールド上で使うと、自分のいる位置がわかるのだ。歩いているうちに道に迷ったら、まず、MAPの上で確認してみよう。




## マザーズデイとその周辺

右の地図から、マザーズデイの周辺を拡大したのが下の図だ。地図の上では狭く見えるが、実際にはとても広い。マザーズデイから外に通じる道は封鎖中。

### シュークリーム動物園

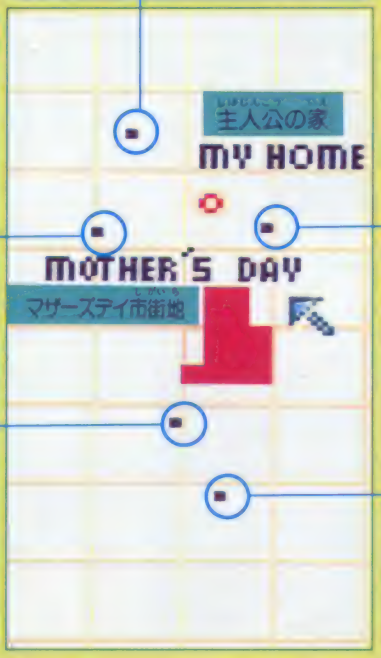
マザーズデイの北にある。猛獣のいる危険地帯で封鎖された。

### カナリア村

きれいな声で鳴くカナリアたちの住む村。人間はおじさん1人だけ。

### ヒーラーの家

大霊界おじさん・ヒーラーがいる。気合い？でPPを回復する。




### ピッピの家

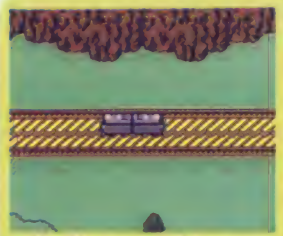
主人公の家の隣、ピッピの家の前で、おかあさんが心配している。

### 墓場

マザーズデイを襲うゾンビはここで生産？される。危険な場所だ。

## パラダイス・エキスプレス

サンクスギビングやレインティアなど大きな町の間を通り、猛スピードで移動する。



○町と町をつなぐ一直線なのだ。トンネルや鉄橋もあるのだ

# マザーズデイで情報集め

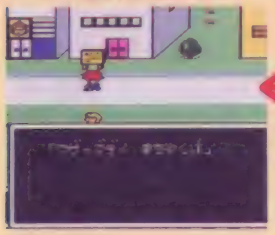
自分の家からマザーズデイの市街地に着くと、ここでも同じような異変が起こっていた。ここではRPGの基本、情報集めをしよう。

しかし、マザーズデイの町の中には墓場からやってきたゾンビもどきがまじっている。会話するときは万が一のコトを考えてHPを確認しよう。

○友達にも同様に異変が起きていた

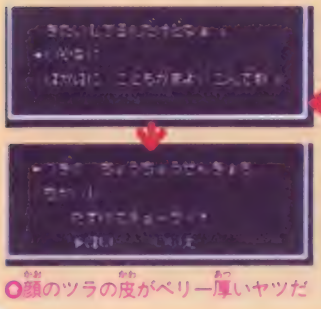
## マザーズデイ町役場

ビッピのおかあさんから、ことづかった用件は町長にビッピのことを伝えること。しかし、どこの世界も政治家というやつはキタナイ！

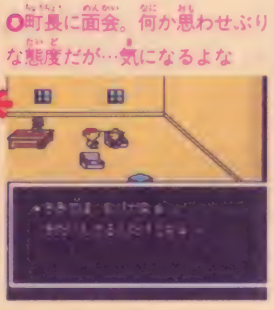


○ここがマザーズデイの町役場。バーガー屋さんの隣にある

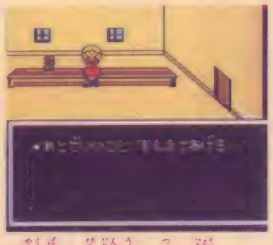
○町長が勇気のある助け人を捜しているってどういうことだ？



○顔のツラの皮がベリー厚いヤツだ



○町長に面会。何か思わせぶりな態度だが…気になるよな

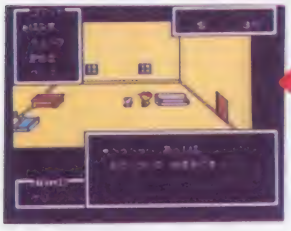


○役場の美人受け付け嬢。いったいナニを教えてくれるの？

## おせっかいなねずみ？

マザーズデイの入口近くに丸いドアの家がある。ここでは、ねずみが家の中へ入るときの注意をしてくれるのだ。

○マザーズデイに到着。丸いドアの家に入ってみよう



○この白いねずみは地下室のねずみと違ってイイヤツなのだ

○イタズラな返事をしたら逃げていってしまった

○町の人々はゾンビにおびえているが、この人と会話すると…

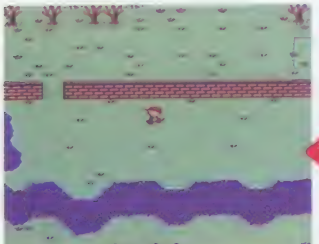
# カナリア村へ行こう

きれいな声で鳴くカナリアが住むというカナリア村。ここでは、カナリアの歌姫・ローラの子供が行方不明になり、悲しみのせいか、カナリアたちは歌をわすれている。

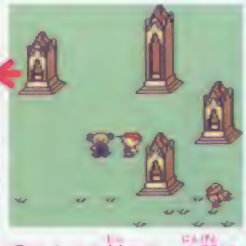
あまり強いモンスターがいないので、早めにこれる場所だ。ここで、メロディを1つおぼえることができそう。

○マザーズデイのおにいさん。カナリア村行きをすすめるが

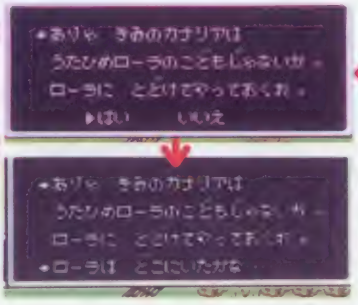
○マザーズデイから西に行くとカナリア村の看板があった



○カナリア村はこの塀の向こうだ！



○カナリア村では、人間はこのおじさん1人だけだ




○歌をわすれた原因はこれだった

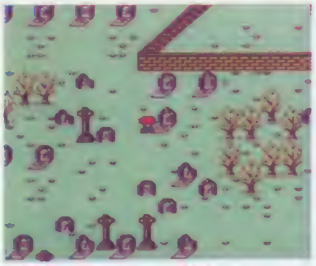
○カナリアは歌をわすれているのだ

## ゾンビの巣…墓場では

ある程度、レベルが上がったらビッピが迷いこんだという墓場へ向かってみよう。墓場の中は灌木がおい茂り、まるで迷路のようになっている。ここには弱気な神父のいる教会と、どこかに地下室が隠されている。

ここにくる前に、体力回復の超能力はおぼえておこう。

○まよいこんだ子供とはビッピのようだ。助けに行こう！



○墓場の中。欠けた墓標などがある

○マザーズデイのおじさんは、こんなことを言う…しかし

○墓場のどこかにある地下室。4つのカンオケがあるが……

○ビッピはこの中かと思ってカンオケを開けてみたが……

○カンオケを開けると中はゾンビだった

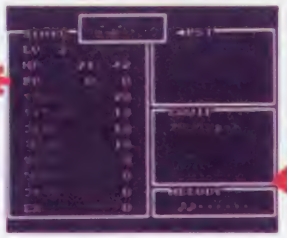
## 最初の仲間はビッピなのだ

ビッピを救出すると、帰るまでパーティが組める。残りのHPが心配なら、パンくずを使って一気に町へ戻ろう。

○ビッピを救出したが、ビッピはかなりピクついているようだ

○用心のため、余った武器をビッピに持たせてあげる

○墓場から帰る途中、ビッピのレベルもひとつ上がった



○油断していたら、ビッピが意識不明に…どうしよう？

## 次の事件は動物園だぞ

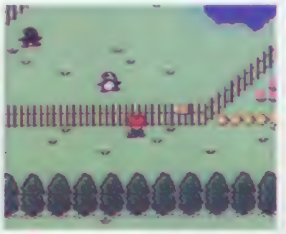
ビッピの事件を解決したら、次は動物たちが狂って暴れているというシュークリーム動物園に行こう。小型の円盤・リトルソーサーなど、ここで初めて宇宙からきた敵に遭遇することになる。

レベルの高い猛獣たちがいるので体力回復用のアイテムとパンくずは必需品だ。

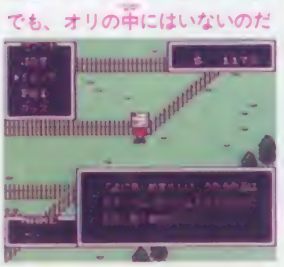
○動物園はこの先。強い敵が多いぞ

○このエテ公！おまえだけは許せん

○サルは扉の向こうに逃げてしまった。もう一度戻るか…



○中にはペンギンさんもいる。おとなしいのは残っているぞ



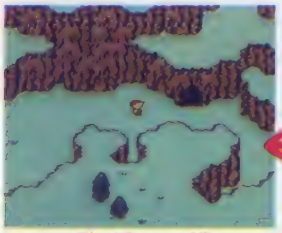
○世にもめずらしい歌うサル。でも、オリの中にはいないのだ

○やっぱり、ココがあやしい。とにかく中に入ってみよう！

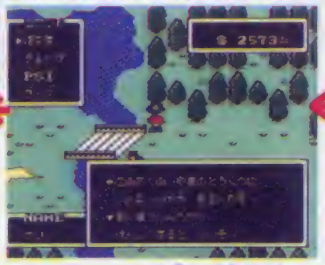
○へんな物が宙に浮いている。これは何なんだろう

# 不思議の国マジカントへ

動物園の事件を解決し、マザースティは平和になった。閉鎖されていた橋の向こうに「ヘンな洞くつ」があるという話を聞き行ってみると、確かに洞くつの中にはヘンな岩が…。それは欲しいものが、何でも手に入るという不思議の国・マジカントへの入口だったのだ！

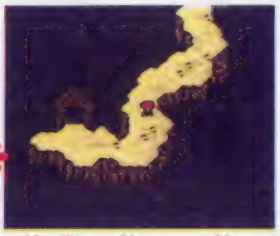


○これが変な岩がある洞くつだ。どんな岩があるのだろうか？

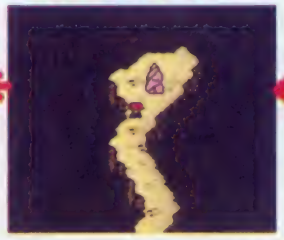


○戒厳令が解けお巡りさんも明るい

○墓場から少女を助けたあと町の人に話しかけたらほめられた



○中に入ると奥のほうに道がつづいている。暗くて不気味だ！



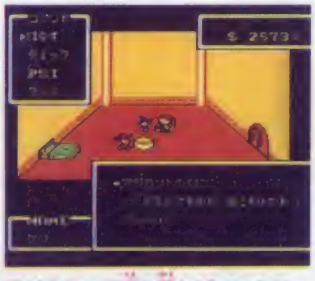
○花のつぼみか、ドリルが、本当に変な岩がある。なんだこれ

○謎の光につつまれこんな場所に

○変なボウシをかぶった女の子

## マザースティに戻れない？

マジカントへやってきたが、マザースティへの帰り道はどこ？…というワケで情報を収集してみたものの、そんなものはナイ！と言われる始末。銀行はないし、これから、どうしたらいいのだろう……。



○どうやって家に帰ればいいんだ

○本当に誰も知らないのかなぁ？

○どうやらぼくは、変な人らしい

## パパの代理？ものまね少年

マジカントにはパパのものまねをする少年がいる。ここでデータのセーブができる。

○なんだこの人は？はたして、何のものまねをするんだろ？



○ここでは、セーブができてしまうのか。便利!!

## 不思議なにもつあずかり人

マジカントではキャッシュカード、地図などは使用不可能。ここであずけるとイイぞ。

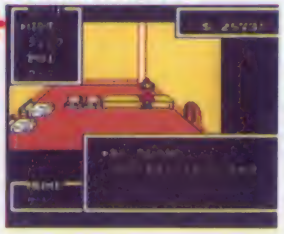
○荷物をあずけてもその後、どうなるんだろう？

○へえー、ちゃんと家に送ってくれるのか…

## マジカントで手料理が!!

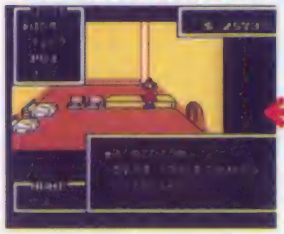
ママの手料理が恋しいなァなどと思っていたが、マジカントでも同じ物が食べられる。マジカントの人々はみんな超能力が使え、心を読むのだ。

○この男のような物がマジカントの変だ



○こんなコトをイキナリ言われたってわかんないよな

○やった、ラッキー！　ここでも手料理と同じ物が食えるぞ



○ありがとう。これで体力も回復した。でもお金はタダなのだ

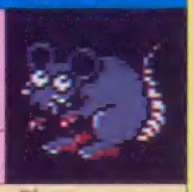
# マザーズデイに登場のモンスターを紹介するぞ

戦闘中に敵をチェックすると、敵のデータがとれる。でも、1ターン分損をしてしまう。…というワケで、マザーズデイ近辺に出没するモンスターの特徴と特殊攻撃をリストにしてみたぞ。

MOTHERに登場する敵モンスターは、全部で100種類ぐらいいるというから、まだまだ先は長い！

オフェンス：モンスターの攻撃力を現す数値
ディフェンス：モンスターの防御力を現す数値

## ねずみ



| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 8 | 4 |

地下室に潜む。きたないコトバを出したりする。

## 人形

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 5 | 4 |

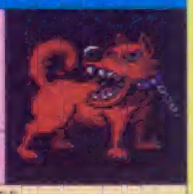
ポルターガイスト現象はコイツを倒すとおさまる。

## 電気スタンド

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 5 | 3 |

主人公を襲う最初の敵。強くはないが油断は禁物。

## のらイヌ



| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 10 | 8 |

凶暴。倒すとノミとシラミが手に入ることがある。

## おにいさん

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 14 | 8 |

ギターをカキ鳴らし登場。ふしぎなメガホンを使う。

## おじさん

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 12 | 8 |

異変のため、プッツンになったフツーのおじさん。

## スネーク

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 8 | 6 |

倒すとマジックハーブを持っていることがある。

## ムカデ

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 12 | 4 |

主にマザーズデイの近辺に生息する。力が弱い。

## ゴースト

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 24 | 12 |

墓場に出没する幽霊。倒すと姿がかき消える。

## こうもりさん

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 10 | 8 |

仲間を呼ぶ。ときどき混乱して仲間を襲うことも。

## ギャングゾンビ

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 20 | 18 |

墓場の敵では最強。胸に銃で撃たれたアトがある。

## ゾンビもどき

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 16 | 16 |

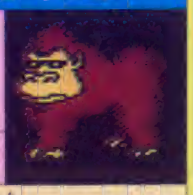
マザーズデイの南、墓場にいる。町の中でも……

## カラス

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 12 | 8 |

意味もなく笑い出したりする。わりとすばやい。

## ゴリラ



| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 26 | 20 |

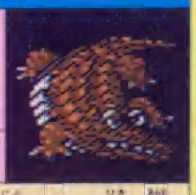
たまに持っているアイテムを盗む。許せないヤツ。

## タイガー

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 24 | 26 |

動作がすばやく、連続攻撃が出る。かなり強敵だ。

## ワニ



| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 22 | 18 |

動きが鈍いが、2匹で現れることもある。注意！

## ハイエナ

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 16 | 10 |

動物園から逃げた猛獣。仲間を呼ぶが、強くない。

## フライ

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 40 | 1 |

仲間を呼ぶが攻撃力が低い。スプレーでイチコロ。

## マジカントではこんな敵が…

マジカントではこんなヤツらが登場する。町の外に出ると超危険なのだ！

### だいウッドー

○攻撃を受けると燃えてしまう

### ベアル

○超強力な特殊技を持つヤツだ

## リトルソーサー

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 30 | 20 |

光線を撃ってくる。PSIを無効にすることがある。

## バイオムカデ

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 32 | 16 |

毒を持っているやっかいなヤツ。PSIで治そう。

## 巨象

| ディフェンス | オフェンス |
|---|---|
| 34 | 20 |

打たれ強く、体力もある。ヤバイときは逃げの一手。

# COSMIC WARS™

コズミックウォーズ

## 本格的シミュレーションウォー登場！

光より速い移動速度を手にした人類は、7つの星系国家を築いた。しかし、宇宙暦649年、各星系は未知の生命体の攻撃を受けた……ここに宇宙最大の壮絶な戦いがはじまる！

8月4日発売予定

コナミ

6500円（別）

カセット 1M＋1M バッテリーバックアップ シミュレーション

## 本格的シミュレーション登場！

シューティングゲームの傑作『グラディウス』シリーズが、戦略シミュレーションに変身しての登場だ。

壮大な宇宙空間を、ビックコアやビックバイパーといったおなじみのメカが戦略を展開する。ユニットにはグラディウスのキャラクタを使いながらも、ゲーム自体は純シミュレーションとして仕上がっているから奥が深いぞ。

シューティングのグラディウスをクリアできなかったキミも、エンディングを目指せ！

○宇宙暦650年から戦争は開始される！

○強大な破壊力を持っているバスター砲のデモ画面だ

## 7つのフェイズでゲームは進行

プレイヤーは1P側でも2P側でもプレイできるようになっていて、もちろん2人でもプレイできる。プレイヤーを選択して、シナリオを選ぶと、いよいよゲーム開始だ。

プレイヤーが作戦を行えるターンは7つのフェイズに分かれていて、このゲーム独特のものも用意されている。

星系（シナリオ）を選択

1 ユニット生産フェイズ
2 司令官募集フェイズ
3 艦隊編成フェイズ
4 亜空間移動フェイズ
5 攻撃フェイズ
6 移動フェイズ
7 投資フェイズ

敵のターンへ…

もどる

# これがゲームシステムだ！

ゲームの目的は、銀河マップ上の恒星系内に存在する惑星を占領しながら自軍の戦力を充実させ、敵の母星を陥れることだ。

銀河マップ上では、戦闘ユニットの生産、艦隊の組織、艦隊単位の移動などを実行し、実際の戦闘は恒星マップ上で行われる。占領した惑星へ投資して、軍資金を調達するのも大切だ。戦略を考えよう。

## シナリオ選択・好きなマップを

銀河マップ（シナリオ）は全部で8つ用意されていて、恒星系が増えるたびに戦略性が強くなってくる。

○恒星系が2つある銀河マップの上で戦いは始まろうとしている

銀河マップ

恒星マップ

○恒星系の1つ、恒星系の大きさは一定でない

## ① ユニット（兵器）を生産する

限られた資金で有効な戦力を生産するのがシミュレーションの醍醐味。それにはユニットの性能、得手、不得手といった性格を十分に把握する必要がある。

○亜時空星団バクテリアンの生産画面

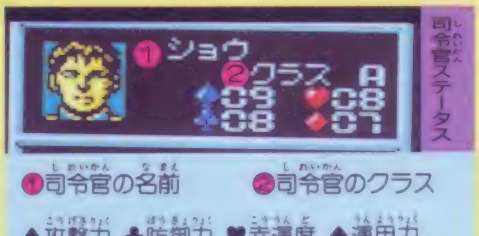
○人類・グラディウス軍の生産画面

## ② ③ 艦隊を編成 司令官を雇って

このゲーム独特の制度、司令官。その司令官の能力によって艦隊の行方は左右される。

司令官募集のフェイズでは契約金を設定すると1人から5人の司令官が応募してくる。中から気に入ったキャラクタを選べばいいわけだ。ちなみにランクは9にわかれている。

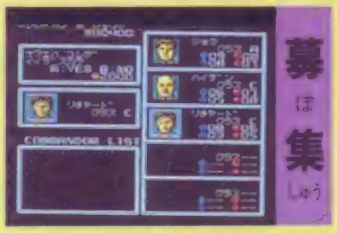
◆の運用力というのは地形効果の活用力のこと。




①司令官の名前　②司令官のクラス

♠攻撃力　♣防御力　♥幸運度　◆運用力

得た経験値によりランクはアップする。



○3人が募集に応じてきた。とりあえずリチャードを雇おう！

募集

## ④ 亜空間ワープで出陣！

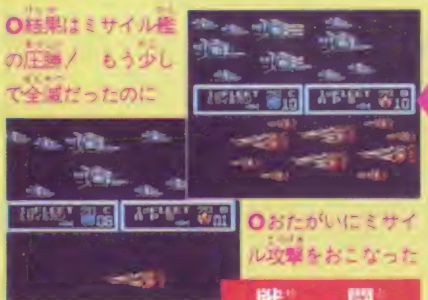
恒星系から恒星系へ移動するにはワープラインを利用する。恒星系内ではワープポイントに出現する。

○ワープライン上を進む自軍艦隊のグラフィック！

## ⑤⑥⑦ 恒星系で戦闘開始!!

亜空間ワープがすんでその恒星系内に敵がいると、いよいよ戦闘開始。バスター砲、戦艦A、戦艦B以外は隣接した敵にのみ攻撃を加えられるようになっている。恒星系内には小惑星、宇宙気流などの地形があり、戦闘時に効果があるのだ。また、揚陸艦によって占領できる惑星はお金を投資しないと税金をあまり取れないし、奪還されやすい。

○ミサイル艦が、バクテリアンのAPSに照準を合わせた！



○おたがいにミサイル攻撃をおこなった

戦闘

○結果はミサイル艦の圧勝！　もう少しで全滅だったのに



○OPSを惑星の横に移動させて、ミサイル攻撃をおこなった

○惑星の防衛力を0にすると、その惑星を占領したことに！

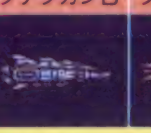
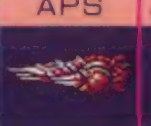
惑星占領

○これで収入が増えることになるのだ


©KONAMI

## 登場ユニット一覧

各ユニットは青が1P側、赤が2P側。性能は、それぞれ同じ。

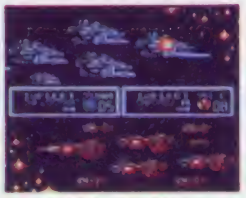
| センカンB | リトルコア | センカンA | ビッグコア | フラグシップ | バクテリアン |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| 移動力 6 射程距離 2~3<br>武器 ミサイル・ビーム<br>コスト 25000 | | 移動力 4 射程距離 3~5<br>武器 ミサイル・ビーム<br>コスト 3000 | | 移動力 5<br>武器 ミサイル・ビーム<br>コスト 500 | |
| クチクカンA | クチクカンA | ケイジュン | ケイジュン | ジュウジュン | ジュウジュン |
| | | | | | |
| 移動力 6<br>武器 爆雷・ビーム<br>コスト 1200 | | 移動力 6<br>武器 ミサイル・ビーム<br>コスト 1700 | | 移動力 7<br>武器 ミサイル・ビーム<br>コスト 1900 | |
| ホキュウカン | ホキュウカン | ミサイルカン | ミサイルカン | クチクカンB | クチクカンB |
| | | | |  | |
| 移動力 5<br>武器 ビーム<br>コスト 200 | | 移動力 6<br>武器 ミサイル<br>コスト 500 | | 移動力 4<br>武器 爆雷・ビーム<br>コスト 1000 | |
| ウチュウクウボ | ゼロス | テイサツカン | サイバーアイ | D-センコウテイ | D-センコウテイ |
| | | | | | |
| 移動力 4<br>武器 ビーム<br>コスト 4000 | | 移動力 7<br>武器 ビーム<br>コスト 100 | | 移動力 2<br>武器 魚雷<br>コスト 2000 | |
| OPS | APS | バトルスーツ | サイバースーツ | ビックバイパー | ビックサイバー |
| |  | | | | |
| 移動力 4<br>武器 ミサイル<br>コスト 200 | | 移動力 7<br>武器 ビーム<br>コスト 800 | | 移動力 8<br>武器 ミサイル・ビーム<br>コスト 500 | |

| バスターホウ | サイバーガン |
|---|---|
| | |
| 移動力 7 射程距離 3~5<br>(射程距離4を中心に上下左右すべてに有効)<br>武器 破壊砲 コスト 6500 | |

## イメージが決め手のユニット群

シミュレーションゲームの決め手は何といってもユニットにどれだけ思い入れできるかだ。コズミックウォーズの場合、コナミのグラディウスシリーズに登場したキャラクタがたくさん登場する。シューティングゲームでは画面上に小さくしか表示されていなかったビックバイパーも、今回のアニメーションシーンではでっかく登場するんだ。ほかにもおなじみのメカがいろいろ登場して楽しめるよ。

●各ユニットは、形も個性的だ。アニメーション画面で楽しめる



●宇宙空母や駆逐艦といったシブいメカも登場して、戦闘場面を盛り上げる

●ビックバイパー対ビッグコアの宿命の対決。キミは生きのびることができるか！

### 1P側生産タイプ

青いユニットの1P側は、純人間的だ。ビックバイパーがうれしいね。その他はちょっと味気ない気もするけど。

●ビックバイパー以外は、特に目立つ名前はない。

### 2P側生産タイプ

赤いユニットの2P側は、ちょっと異質文明といった感じのグネグネメカだ。ビッグコアやゼロスの迫力がすごい。

●ビッグコアやゼロスなどのおなじみ敵キャラクタがいっぱい

## 多種多様の攻撃パターン

戦闘は、隣接する敵ユニットに対して行うことができる。攻撃するユニット同士によって戦果がかなり違うんだ。また、ユニットによっては武器を2種類装備しているものもあり、有効な武器が違うから、どのユニットがどんな攻撃に弱いかを良く知っておこう。

○恒星系マップの中を戦いが始まる

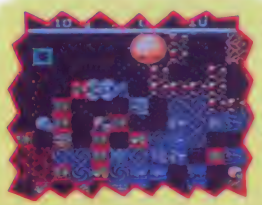
○ビッグコアに攻撃されるビックバイパー

○敵部隊を全滅できれば全艦隊のユニットが消えてなくなる。大将を狙え！

○ビックバイパーに攻撃されるビッグコア

## 次元潜航艦の恐怖

潜航艦はやっかいなユニットだ。なにしろ、普通の艦船のミサイル攻撃はほとんど通用しないのに、強力な魚雷で攻撃してくる。ただ、移動力が小さいのがちょっと問題だ。



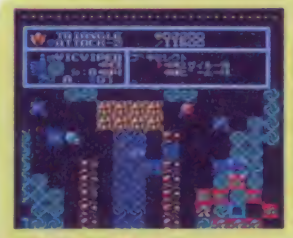
○敵に忍び寄る不気味な黒い影。それが次元潜航艦だ。このユニットには要注意

○ほとんど被害を受けずに攻撃をつづける。ただ、足が遅いのが残念

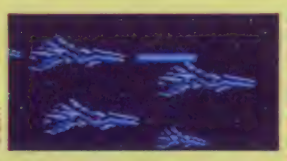
○次元潜航艦に勝つには、駆逐艦の爆雷攻撃しかない！余裕があるとき生産しておく

## 有効な接近攻撃

戦艦などの巨艦に対しては接近戦が有効だ。戦闘機やパトルスーツなどで近寄っておもむろに攻撃しよう。かなりの打撃を与えられるはずだ。逆に、接近戦から戦艦を守るために巡洋艦が必要となる。

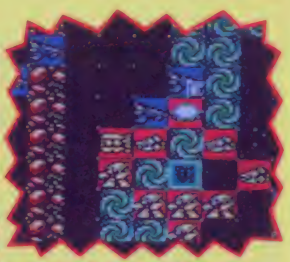


○隣接する敵ユニットに、ミサイルをぶち込め！これは強力だ



○ミサイル攻撃できる戦闘機

○戦闘機キラーのユニットだ

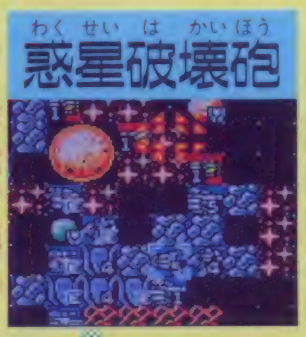


○戦闘機隊の集中攻撃であえなく撃沈される。いと哀れ…

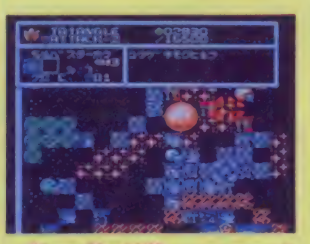
## おいしい長距離射撃

戦艦と惑星破壊砲は、敵ユニットと接しないところからの攻撃が可能だ。これによって、まったく無傷で敵に被害を与えることができる。特に惑星破壊砲は、照準を中心に上下左右のユニットすべてを確実に破壊できるから強力だ。

○両軍が誇る戦艦同士。後方からの援護には頼もしいユニットだ




○マップの上を不気味な照準が動く。もっとも効果的な範囲を狙え！



○離れた敵に攻撃できるから、自分は傷付かずに済んでしまう

○攻撃目標を補捉する。ここで捕まれば、跡形もなく消し飛ぶ

## 補給あっての戦闘

補給は戦線の命綱。支配下の惑星の周りかコロニーで補給できる。コロニーや惑星が少ない場合には補給艦が必要。

○コロニーを基地として戦線を拡大していこう

○補給艦でもミサイルやビームを補給できる

# 実戦戦略のポイント

さて、ここからは、実際にゲームをやりながら流れを紹介しよう。例としてプレイしたシナリオは、トライアングルという3つの恒星系からなるシナリオで、1Pの先攻側を選択した。ゲーム開始から勝利までの流れを攻略ポイントを交えて追ってみたので、参考にしてほしい。

○3つの恒星系で手軽なシナリオ。中間のベガでの攻防がその後の展開のカギとなるであろう

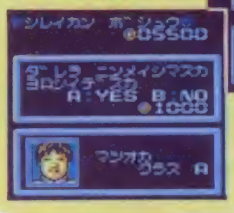
## ターン1 開戦前夜

ゲーム開始時にまずやることは、敵情視察だ。銀河マップや恒星系マップをよく見て生産するユニットを決めよう。この場合は、先攻で先に戦力を展開できるから、機動性を重視してビックバイパーの大部隊を生産してみた。また、手近の惑星を占領していくために、OPSもちゃんと生産しておくのがポイントだ。

そして、艦隊司令官を募集。今回は運良くクラスAの司令官を雇うことができ、戦闘の前準備は完了した。

○ビックバイパーは高機動兵器で、急を要する電撃戦には欠かせない。後方護衛に戦艦も生産

○1000ゴールドも出せば、クラスAの人が現れることもある



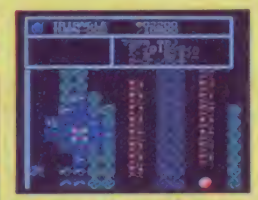
○司令官募集に集まった人たち。ランクの高い人を雇って、進軍に備える

## ターン2 進攻作戦

生産した艦船が揃った我が軍は、いよいよ侵略作戦を開始した。司令官にユニットをあずけて艦隊を組織し、敵田星系との中間地点ベガへとワープ。ワープポイント付近の惑星を占領しながら、敵が出現するであろうワープポイントに味方を移動させていった。

○ベガ星系の全体マップをよく見てね

○さあ、ベガへ乗り込むぞ！侵略開始！



○ワープ完了。手近な惑星を片っ端から占領していこう。まさに侵略者だ…

○惑星も応戦してくるが、大したことはない。占領後は補給も可能

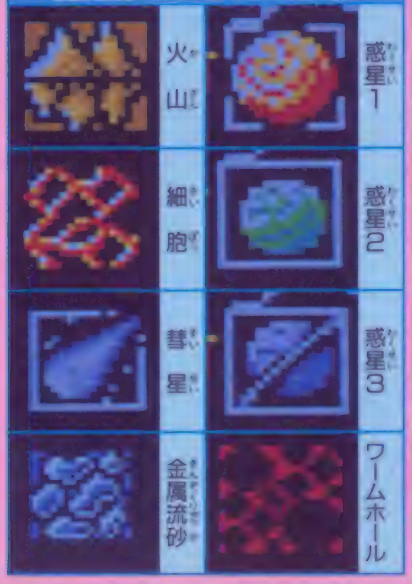
# 戦闘時の地形効果とは？

恒星系マップ上で戦力を展開するときには、地形をうまく利用しよう。地形によっては防御効果が高い地形があるので、戦闘はなるべくそういった場所に陣取ってから実行するべきだ。また、移動できない地形もあって、これは防衛線を張るときに有効だ。

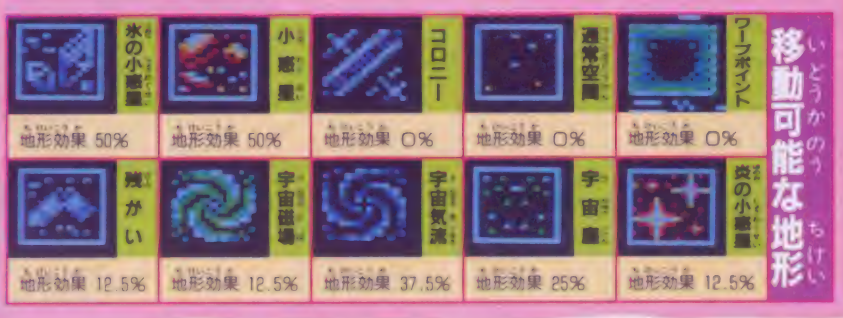
○恒星系マップに必ず1個ある太陽は、移動不可能なんだ

○戦闘時は、背景に地形が現れている。なるべく有利な地形を探して、そこから攻撃しよう

## 移動不可の地形




## 移動可能な地形



## ターン3 正面激突

敵は、案の定予測したワープポイントに出現した。やがて始まるミサイル戦によって戦線は拡大する。ここで活躍するのがビックバイパーの先行部隊だ。敵中深く入り込み敵旗艦を果敢に攻撃、これを殲滅した。指揮系統を失った敵艦隊は消滅し、ベガ星系での戦いは、意外な形で決着を見ることとなった。

○いよいよ敵艦隊出現。ワープポイント付近に待ち伏せ部隊が

○本格的な戦争に発展。攻撃も激しさを増してきてゾクゾク

○敵の旗艦バクテリアンが消えた瞬間。この星系の戦いが終結



○ビックバイパーによる戦線の展開がズバリ的中！ミサイル艦など役に立たない

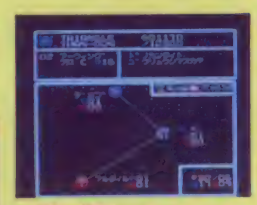
## ターン4 敵地進入

調子付いた我が軍は、敵母星系へとワープ。一気にケリをつけるべく戦いを挑んだ。しかし、さすがに敵の支配地域だけあって、地の理に明るい敵艦隊はどこからともなく出現してくる。戦力も乏しく、補給もおぼつかない我が軍は、苦境へと追い込まれていった。

○これが敵の母星系だ。攻略を考えろ！

○着実に敵戦力を撃破。しかしまだ油断はできない。ＯＰＳの到着までに母星周辺を制圧する

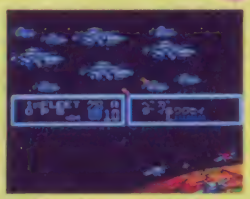
○敵地だけに慎重に戦力を展開。バラバラになると、いきなり後ろから襲われる



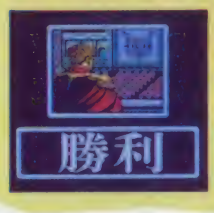
○敵の母星があるアルクイルへワープ。本当の戦いはこれから始まるのだ！

## ターン5 勝利！

到着した増援部隊によって、我が軍は体勢を立て直していた。そして、壮絶な首都攻防戦の末我々は勝利を得たのだ。だが、ほかの星系国家を解放しなければ真の平和はこない！



○敵の母星に集中攻撃。もはや敵に再起の力はないが、母星の応戦はかなり強力だ




○勝ってカブトの緒を締めろ。これで戦いが終わったわけではない

## 戦略の舞台となるシナリオ

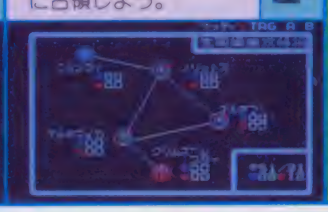
**コイヌ座** これは初級のシナリオだ。経済的にも同レベルなので、練習用といったところ。

**トライアングル** 中立の恒星系を挟んで戦うシナリオだ。真ん中の恒星系で先に艦隊を展開させろ！

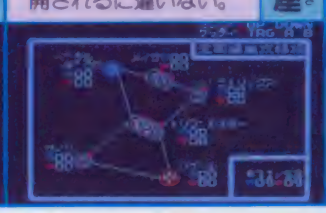
**ダイアモンド** ここでは２方向に別れて侵攻するため戦力が分散されてしまう長期戦を覚悟しよう。

**カシオペア** 一気に敵恒星系に攻め込むか中立の惑星を確実に手に入れつつ進攻するか……迷う！

**ウサギ座** ここでは経済的にかなり２Ｐ側のほうが有利だ。中立惑星を確実に占領しよう。



**オリオン座** オリオン座のトリプルスターはとても広い恒星系。大艦隊戦が展開されるに違いない。



**アンドロメダ** ２Ｐ側が守りに入ると攻めにくいため、戦いが長引きそうなやっかいなシナリオだ。

**ケンタウルス** もっとも複雑なシナリオ。いかに効率よく左右に艦隊をふりわけるかがキーポイントだ。

ミニ四駆がボードゲームで登場

# レーサーミニ四駆 ジャパンカップ

小・中学生を中心に人気爆発中のミニ四駆がファミコンゲームに登場!! 全日本ミニ四駆チャンプを決めるジャパンカップが目標だ!!

8月25日発売予定
コナミ　5900円

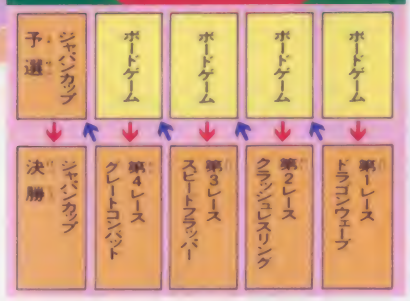
カセット 1M + 1M
ボードゲーム
別箱

人気爆発中のレーサーミニ四駆がファミコンに登場した。ゲームはミニ四駆をチューンナップするボードゲーム面と実際に四駆で戦うレース面の2つに分かれている。最後はミニ四駆界の頂点、ジャパンカップで日本一を競うんだ。

これがミニ四駆

これが実際のミニ四駆。30分もあれば誰でも作れちゃうよ

## ゲームの流れ



ゲーム画面だ。上はステータスとコマンド。下はルーレットになってる

## ジャパンカップへの道

まずプレイヤーの人数や四駆を決める。ボードゲームでは四駆を整備し、レースに出場。上位入賞すればポイントがもらえ、第4レースが終わった時点で一定の値を超えていればジャパンカップ予選出場。

### 初期設定

プレイヤーの数(最高4人)、四駆、レースの日数を設定。

1人でやるのもいいが、やっぱりみんなで楽しくやろう

### ボードゲーム

お金を貯めてパーツを装備。

うまくルーレットを止めろ

### レース

パーツをセットし、レーススタート、上位入賞を目指せ!

チューンナップしたマシンで上位を狙いポイントを稼げ

### ジャパンカップ

全日本チャンピオンを決めるレース。ここを目指すのだ!

ついにきた、あこがれのジャパンカップ。日本一は誰?

## 登場するミニ四駆

登場するミニ四駆は全部で16種類もある。最初に自分が選べるのはホットショットJr.からファルコンJr.までの6種類。最新マシンのバンキッシュJr.などの性能が優れているマシンは、ボードゲーム面のミニ四駆ショップで売っているのだ。

**ホットショットJr.** レーサーミニ四駆の第1号マシンがこれ。

**ホーネットJr.** オフロードバギーのスタイルがシブイね。

**フォックスJr.** 車重の軽さが売りのマシン。かなり速いぞ。

**ブーメランJr.** ボディラインは空力性能を追求して作製。

**ビッグウィングJr.** ボディのデザインは、由良拓也が担当!!

**ファルコンJr.** 意外と速い? 使い込むと味のでるマシン。

**スーパードラゴンJr.** マンガで人気のドラゴンシリーズの1台。

©KONAMI/田宮模型/小学館

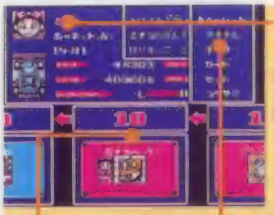
# ボードゲームでゲームは進む

このゲームのマップは外周の田舎と内周のシティからなる。プレイヤーは田舎で様々なイベントを経てお金を貯め、シティでパーツを買い揃える。あらかじめ設定した日数が過ぎると、レース開始となる。

## ボードゲーム面マップ

○外周と内周は数カ所でつながり、往復可能

## 画面の説明



キャラクタ&ステータス
キャラクタの所持金・バイオリズム・スマイル・ポイント・日数を表示

コマンド
ルーレット・アイテム一覧・セッティングなど

ルーレット
行き先のイベントを示すパネル。記号はマップ面に対応

## キャラクタは4人

ゲームのコマとなるキャラクタは4人。彼らの個性に関連して、あるイベントで彼は得をしたが彼女は損をした、などということが起きる。

### フランコ

○重要なイベントには弱いキャラクタなのだ

### ミナコ

○意外にチャッカリ者なので割と得することが多い!!

### カマコ

○彼なら普通の男に無理なことも可能だったりするぞ

### ハカセ

○他より地味ではあるが、大損はしないのが特徴かな

## ゲームの進め方

田舎では、プレイヤーがルーレットをまわして止め、表示されたイベントに従ってお金やバイオリズムが増減する、という形でゲームが進行する。

○キャラのバイオリズムの値が高いとルーレットがゆっくりまわるので、有利だ

○とりあえず序盤戦ではいかに狙ったパネルに止まるかが重大なカギになるぞ!!

## 田舎で起こるイベント

田舎で起こるイベントはほとんどがお金やバイオリズムの増減に影響する。また、同じイベントでもキャラクタにより損したり得したりする。

### 落としもの

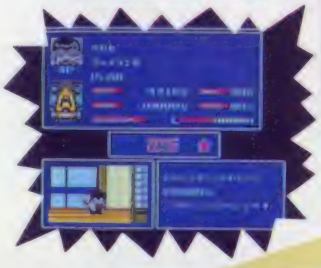
落とし物を拾うチャンスは全員平等だがバイオリズムの値によって拾える物が変わる。

○ラッキー! サファイアの指輪を見つけちゃったぞ 売ったらいくらになるかな

### アルバイト

バイトの職種もキャラごとに違う。バイオリズムは0になるが、高いバイト代は魅力。

○ハカセのアルバイトはベビーシッター。日がな1日赤ん坊の世話にあけくれる



○努力のかいあって、バイト料は20000Gも入った!

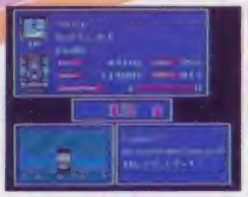
### ミニ四ファイター

あのミニ四ファイターも登場。マシンを軽量化してくれるけど、やり過ぎには注意!

○ミニ四ファイターがキミのマシンを軽量化 でもやりすぎるとマシンが壊れる

### どしゃ降り

全員がひどい目にあうイベント。突然の雨にぬれたミニ四駆は性能ダウンしてしまう。



○あーっ、大変だあ! みんなの大事なミニ四駆が雨でだいなしになっちゃう!

## 電車に乗ってシティへ

ある程度の資金が貯まったら、シティに通じるパネルに止まって電車で移動。パーツを買い揃えてマシンを強化しよう。

○オレンジ色の電車に乗り込んで、一路シティへと向かう。一足おさきに失礼!

シティへGO!

## マシンデータ

### サンダードラゴンJr.
フラットなラインが印象的なマシンだ。

### サンターショットJr.
安定を感じさせるボディデザインが好評。

### スーパーセイバーJr.
スマートなイメージはまさに剣のようだ。

### ファイヤードラゴンJr.
赤いカラーリングの似合う人気マシンだ。

### アバンテJr.
新型シャーシを採用した新世代のマシン。

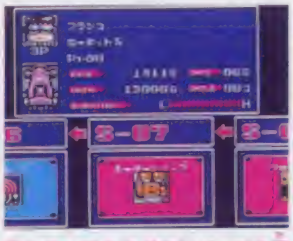
### ライジングバード
タイプIIIシャーシ採用のハイテクマシン。

### バンキッシュJr.
速さを追求した細身のスタイルが美しい。

### グラスホッパーIIJr.
レーシング感覚満点の重厚なデザインだ。

### スコーチャーJr.
低重心のスタイルがパワーを感じさせる。

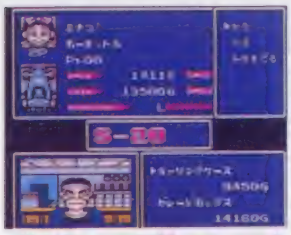
シティでは、チューンナップ用パーツや工具を買い揃え、自分のミニ四駆をより速く走らせるために試行錯誤することになる。このあたりのリアルさは、まさに実物の通り！



●シティでさまざまなパーツを買い揃えてレースにそなえよう！

## ショップで買物

ショップではミニ四駆のパーツ類、工具類を売っているほか、田舎で手に入るさまざまなアイテムを買い取ってくれる。価格はいろいろな要因によって変化するので注意！



●計画性のない買物はあとあと尾を引く。まず絶対必要なものから

## 各ショップ紹介しよう

ショップに並ぶパーツ類は最初こそ種類が少ないが、ゲームが進むにつれて充実していく。また、高価な店と安価な店があるので、衝動買いは避けたい。買物は計画的に！

### ミニ四駆ショップ

ホットショットJr.から最新型のスコーチャーJr.まで、均一価格で販売しているぞ。

### モーターショップ

今や常識のハイパーミニモーターや、各種の電池、そしてギヤーセットを売っている。

### タイヤショップ

コース別のセッティングに欠かせない、各種ホイールとタイヤが揃っているんだ。

### ローラーショップ

コーナーをスムーズに曲がり切るためには、マシンのサイドにローラーをつけたい。

### ウイングショップ

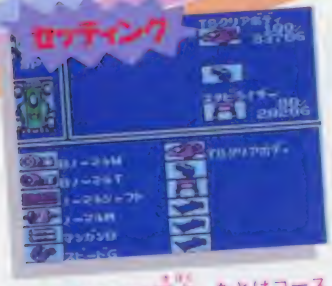
マシンの安定性を高める各種ウイング、そして、クリアボディを扱っている店だ。

### パーツショップ

マシン自体に手を加えるための工具類や、多くのアイテムが入るケース類を売る店。

## パーツでチューンナップ

買い揃えたパーツをただゴテゴテつけてもだめ。パーツ固有の特性を考え、最も理想的な組み合わせを追求しよう。




●まずはこれが基本。あとはコースに合わせ、いろいろ応用してみよう

スタート時の加速性が良好なローハイト

ローハイトスポンジタイヤ

1ランク上のパワーを発揮するモーター

ハイパーミニモーター

軽量化に欠かせないのがクリヤーボディ

TSクリヤーボディ

軽量のアルミローラーは利用価値大だ

アルミローラー

ローラーはコーナーに強いが重くなる

フロントローラーバー

マシンの浮きをおさえてくれるウイング

エアロウイング

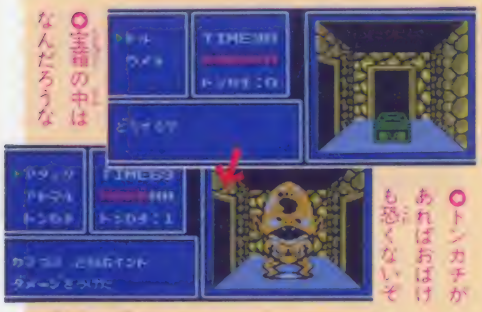
## 楽しいサブゲームもはいっている！

シティでは各ショップのほかにアトラクションというイベントがある。料金の1000Gを払って、アクションありクイズありのサブゲームに挑戦し、見事にクリアすれば、多額のお金が手に入るのだ。

●シティでのアトラクションは、いろいろなサブゲームが楽しめるイベントだ

### おばけやしき

ここでは3Dタイプの RPG風のサブゲームになっている。制限時間内にできるだけ多くの宝箱からお金を手に入れるのが目的だが、箱の中や部屋に隠れたおばけが戦闘をしかけてくるので楽じゃない。




●宝箱の中はなんだろうな

●トンカチがあればおばけも恐くないぞ

### だるまさんがころんだ

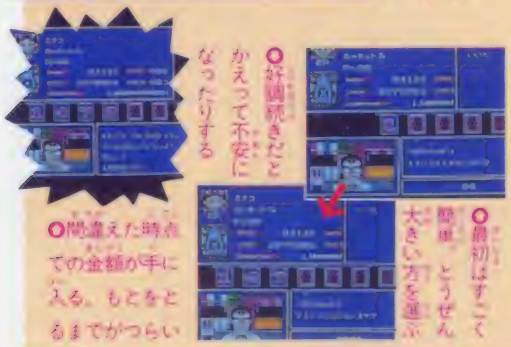
このサブゲームでは他のプレイヤー1人をオニにして「だるまさんがころんだ」をやることになる。勝てばオニからお金を巻き上げられるぞ！

●今のうちにどんどん近づこう

●タッチ！これで私の勝ち

### ハイアンドロー

トランプカードを使うゲーム。伏せてあるカードの数が見えているカードの数より大きいか小さいかを当てる。当て続ければ賞金も増えていく。



●好調続きだとかえって不安になったりする

●間違えた時点での金額が手に入る。もとをとるまでがつらい

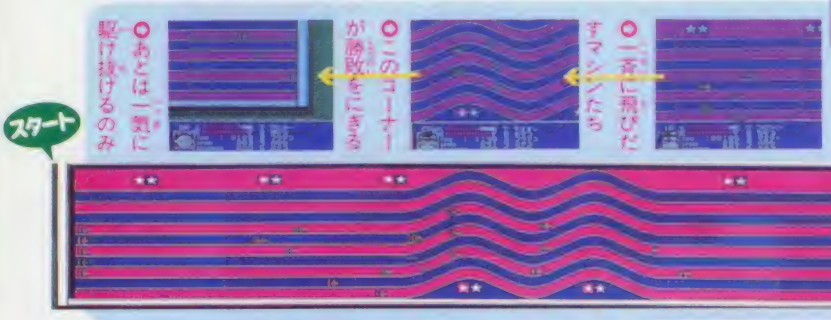
●最初はすこし簡単、とうぜん大きい方を選ぶ

# レーサーミニ四駆 ジャパンカップ

実際に四駆で競うコースを紹介。各コースに合ったパーツを選ばなければ勝てないぞ。

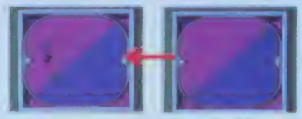
## 1 ドラゴンウェーブ

中央のカーブが龍の背を連想させる。ローラー＋ローハイトでトップを狙え！




## 2 クラッシュレスリング

四駆どうしをぶつけ合い、相手を場外へはじき飛ばせば勝ちになる。



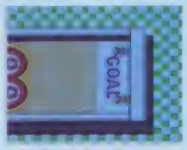
○ガソーン。マシンが吹きとぶ　○にらみ合う2台のマシン……

## 3 スピードフラッパー

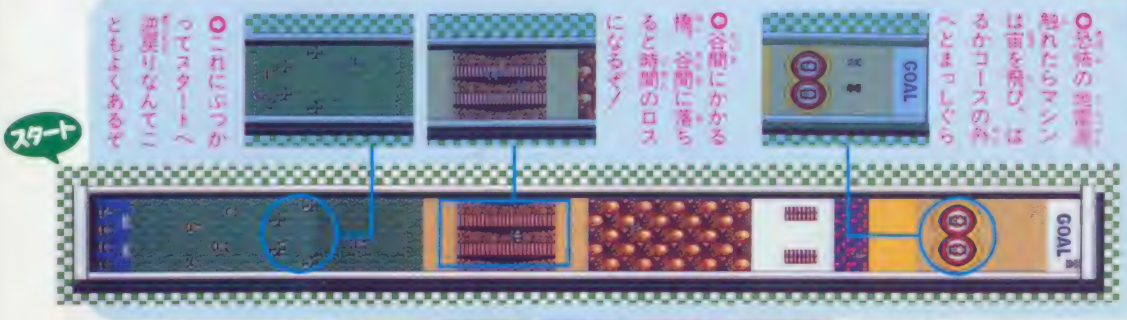
長い直線と急なカーブ。このコースは、マシンの加速力とコーナーでの安定性が問題になってくるぞ。

## 4 グレートコンバット

ミニ四駆の障害物競走がこのコース。行く手には谷間あり、悪路あり、地雷源ありと、数々の罠が待ち構えているぞ。完走率の低いこのコース。ゴールにたどりつけるか!?

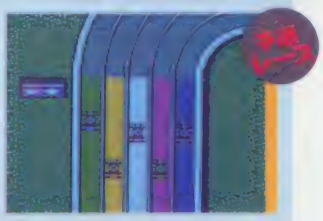


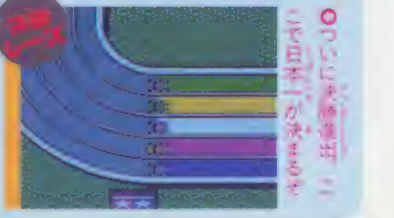

○何台完走できるのか

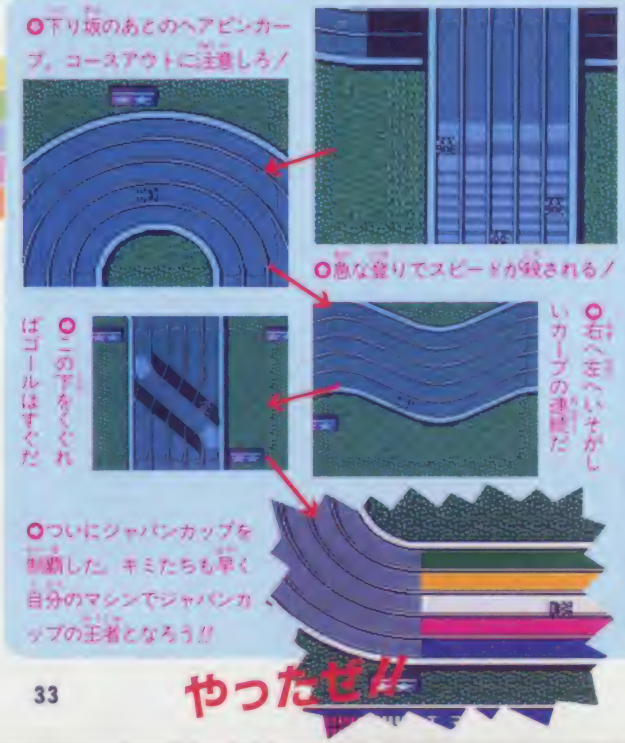



## 5 ジャパンカップ

ジャパンカップには予選と決勝がある。予選で落ちたら今までの苦労は水の泡だ。予選が終わればいよいよ決勝。5周で660mのビッグコースが待っている。全日本チャンピオンの座はもう目の前だ！






＊画面は開発中のものです。

# もう、おまえは死んでいる!!

北斗神拳2千年の伝説に終止符を打つためにケンシロウが帰って来た!! キミも一緒に北斗神拳伝承者の道を歩もうぜ!!

# 新世紀創造 凄拳列伝
# 北斗の拳3

10月発売予定 東映動画 6200円

カセット 2M + 64S RAM バッテリーバックアップ ロールプレイング

別売

## シリーズ第3弾は原作に近い内容でRPG

北斗の拳シリーズも3作目を迎え、今回はなんとRPGになっての登場となった。ストーリーは、全8章で構成されていて、原作とほぼ同じ内容でゲームが進行していくんだ。

## 登場キャラクタを紹介

登場キャラクタたちは、「北斗の拳」ファンのキミたちなら、誰もが知っているキャラクタばかり。特に重要なキャラクタたちは、全員総登場するんだ。

リン

○ケンシロウとともに旅を続ける美少女

ケンシロウ

○彼こそが北斗神拳の正統な伝承者である!!

バット

○とってもひょうきん者で、やさしい少年

## 基本コマンドを知ろう

ゲームは、ドラクエと同じようにコマンド方式で進められる。そしてコマンドは、通常用と戦闘用の2つに分けられている。特に戦闘コマンドは、使うキャラクタによって変わるので、使うときは十分に注意しよう。

### (通常コマンド)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●はなす | 情報を聞くときはここで!! | ●ひこう | ケンシロウのみが使える。 |
| ●どうぐ | 持っている道具を使うとき。 | ●そうび | 装備はしっかりやろうね。 |
| ●とる | 目の前にある物をとる。 | ●つよさ | キャラクターの強度を見る。 |
| ●たいれつ | パーティの隊列を変える。 | ●いどう | 他の地域へ移動するときに使う。 |

### (戦闘コマンド)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ●こうげき | 敵に通常攻撃を仕掛ける。 | ●にげる | もしも強敵に出会ったら…。 |
| ●おうぎ | ケンシロウのみが使える必殺技。 | ●ぼうぎょ | 敵からのダメージがやわらぐ。 |
| ●ひこう | 秘孔をつく(ケンシロウのみ)。 | ●かいひ | 攻撃を回避。リンとバットのみ。 |
| ●どうぐ | 薬や攻撃アイテムを使う。 | ●ちりょう | ケガを治す。リンのみ使える。 |

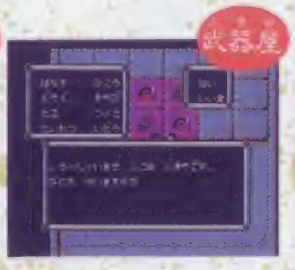
○通常コマンドは全キャラ共通なのだ

## ケンシロウたちを助けるお店

RPGにつきものなのが、さまざまなお店。ゲームでは、ここで紹介してあるお店以外にも、酒場などが登場する。他にも謎のお店があるかも?

○道具屋では、主に薬などが売られている

○ヒットポイントが少なくなったら、すぐここへ行け




○ケンシロウは、ほとんどの武器が使えない

©武論尊／原哲夫／集英社／フジテレビ／東映動画

# 戦闘シーンは迫力のスゴさだ!!

このゲームの最大の特徴は戦闘シーンにある。戦闘シーンでは、ケンシロウらの攻撃が敵に当たると、敵の顔がボコボコに変形するんだ。しかも、ケンシロウや、あのカワイらしいリンまでもが、攻撃を受けると、顔がヘンテコになっちゃうんだよ!!

## 通常の戦闘シーン

ザコキャラとの戦闘シーンでは、戦闘に参加しているキャラクタが全員登場するぞ。しかも、他のキャラクタの特別コマンドが使えるのは、ここだけなんだ。

○シンの部下は、強いから注意!!

○エリアによって登場する敵が違うんだよ

## リンとバットには特別コマンド

2人が使える特別コマンドは、〝ちりょう〟と〝かいひ〟。〝ちりょう〟は、戦闘中何回でも使える。

○〝ちりょうコマンド〟は、何度でも使えるんだ

## 重要キャラとの戦闘シーン

重要キャラとの戦闘では、敵キャラとケンシロウが通常の戦闘シーンより大きく映しだされ、一対一の戦いになる。この場合は、味方の能力を使うことができなくなるので注意してほしい。

○ダンジョンで、このキャラを見たら要注意だよ

○敵キャラとケンシロウの一対一の対決が始まる!!

## もし、死んでしまったら?

敵との戦いで仲間が死んでしまった場合は〝いどう〟コマンドでリュウケンの館へ行こう。リュウケンと話をするだけで生き返らせてもらえるよ。ただし、ケンシロウが死んでしまった場合は、強制的にリュウケンの館に戻されてしまうんだ。

○あ〜あ。ケンシロウが死んでしまった…どうしよう!?

○リュウケンの前に来れば、タダで生き返らせてもらえる

# ケンシロウの秘孔・奥義を大紹介!!

ケンシロウの必殺技である奥義と秘孔を紹介しよう。奥義と秘孔は、奥義ポイント(OP)が必要な数がないと使うことができないんだよ。

| 秘孔・奥義名 | 解説 |
|---|---|
| ひこうふうじ | この秘孔をつくと、敵が使う秘孔は全て失敗する。 |
| せいえいこう | 攻撃した敵が、与えたダメージの分だけ自分もダメージを受ける。 |
| てんりゅうこきゅうほう | この秘孔をつくと守備力が2倍になる。ただし、自分のみ。 |
| しちしせいてん | 敵1人に対して70〜80の大きなダメージを与える。 |
| うじょうもうしょうは | あるキャラクターに使うと150〜200のダメージを与えられる。 |
| ふくせいこう | 味方1人のダメージを150ポイントだけ回復する。 |
| せっかっこう | 味方1人のダメージを全開に回復してくれる。 |
| てんはかっさつ | あるキャラクターの体を普通の体に戻す。 |
| けんとうしゃだん | 敵の全ての攻撃の命中率を½に下げることができる。 |

| 秘孔・奥義名 | 解説 |
|---|---|
| ひゃくれつけん | 代表的な奥義の一つ。敵1グループに20〜30のダメージを与える。 |
| ふくげんこう | 味方のダメージを50ポイント回復してくれる秘孔。 |
| じゅうはざん | ハートに使うと普通の体に。敵1人に30〜40のダメージを与える。 |
| どうめいこう | 敵の通常攻撃の命中率を½に下げる。ただし、一定時間のみ。 |
| きゅうきょくりゅうぶ | 敵の必殺技の命中率を½に下げる。これも、一定時間のみ。 |
| しんたんちゅう | 敵を動けなくする。1〜3ターンだけしか有効ではない。 |
| せんじゅかいけん | 敵全員に対して30〜40のダメージを与える。 |
| だいきょうきん | 敵の体の大きさを½にする。強大な敵には有効だ。 |
| がんざんりょうざんは | 敵1人に対して50〜60のダメージを与える。 |

# 第一章の進行ルートと攻略ポイント

このゲームでは、通常のRPGのように徒歩だけで移動するのではなく、〝いどう〟コマンドで他の地域へ瞬間移動する。例えば、ある場所で条件を満たすことができると〝いどう〟コマンドで移動できる地域が増え、ゲームを進めることができるようになる。
そこで、今回は第一章を簡単に攻略してあるから、ゲームの流れを理解してほしい。
他にも、第一章に登場する重要キャラクタも紹介してあるぞ。

## ルート説明

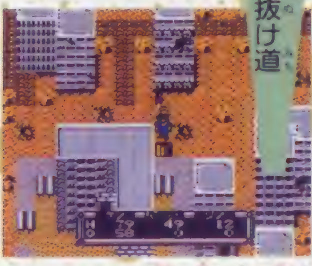
**いどうコマンド(------)**
〝いどう〟コマンドによる移動だよ。

**徒歩(———)**
普通のRPGと同じく歩いての移動。

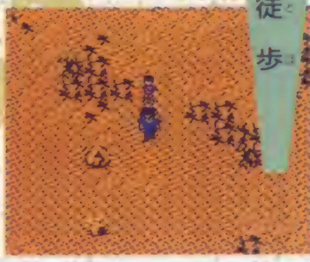
**抜け道(═══)**
この抜け道は、タンジョンなんだ。

## 第一章進行ルート

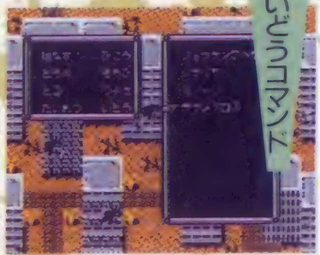
① メサイア ② ミノーリ ③ ジードのアジト ④ ⑤ サザンクロス



○さっきまでは、何も無かった場所に抜け道の入口が出現!?



○広い荒野をただ、ひたすら歩いてゆくんだ!!



○ゲームを進めてゆくうちに移動できる場所が増えていく

## ① メサイア

このゲームのスタート地点が、メサイアの町。スタート地点だけあってかなりの情報が聞けるので、町人全員と話をしよう。特に大事な情報は、キングに関すること。キングの正体は、ケンシロウの胸に、七つの傷をつけた男シン。そして、ケンシロウの最愛の人ユリアを連れ去った男だ。

○南斗聖拳の使い手といえばシンのことじゃないかなぁ〜

○サザンクロスとは、いったい何!? [illegible]

○さあ! 新しい戦いの旅が今、始まる。行け!! ケンシロウ

### リンとバットを仲間にしろ

この町のどこかに、リンとバットがいる。2人に会って仲間にしよう。特にリンは、次の目的地ミノーリの町の場所を知っているので必ず会おう。

リン

○リンを仲間にしないとミノーリの町へは行けない…

バット

○バットは、勝手にケンシロウの後をついてくる

ユリアがキングに

○シンがユリアを奪ったとは、許さん!! シンよ、待っている!!

○その通り!! 私こそが北斗神拳伝承者のケンシロウだ

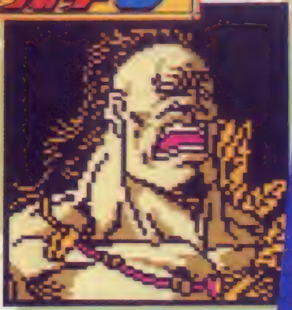
## ② ミノーリ

この町には、キングのいるサザンクロスへ行く方法を知っているおじいさんがいる。しかし、ジードという悪人から種もみを取り返さなくては、おじいさんは口を開いてくれない。ジードはどこに!?

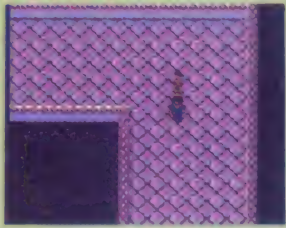
ジードを倒さないとサザンクロスへ行けない!!

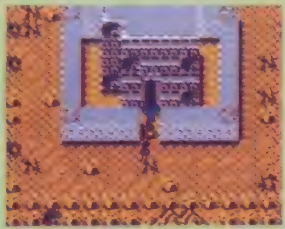
○よしっ!! オレが種もみをジードから取り返してやるぞ!!

○大切な種もみを奪われてしまうなんて、かわいそうだ



ジード登場!!





## ③ ジードのアジト

ミノーリの町人から情報を聞けば、このアジトの場所はすぐにわかるはず。アジトの中はダンジョンになっており、敵が多く出てくるのでミノーリの町で装備をしておいた方がいいぞ。ジードは、ダンジヨンの一番奥でケンシロウが来るのを待っている。

## ④ ミノーリ～サザンクロス 抜け道

無事、種もみを取り返してミノーリのおじいさんに渡すと、サザンクロスへの抜け道を教えてくれる。抜け道の中には、キングの部下、スペードとダイヤがいるんだ。

おじいさんに種もみを渡すと!?

抜け道を発見したぞ

抜け道の中にはスペードとダイヤが…

## ⑤ サザンクロス

第一章の最終目的地がサザンクロス。ここは他の町と少し違い、宿屋が2つあったり(片方は、悪い宿屋)、町の中を敵がうろついてたりする。それに、この町には酒場があり、そこに謎が隠されている。

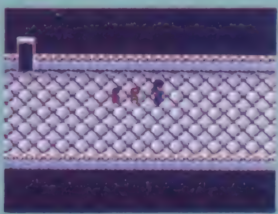
敵が町の中に…

宿屋が2つもある

どちらが悪人なんだ!?

## 南斗の聖殿

この町の中央にある南斗の聖殿の中にキングがいる。キングの待つ場所は、最上階の5階だ。キングを倒し、ユリアを救い出せるか!?



キングを倒せるか!?

酒場では重要なアイテムがもらえる!!

ひとくせもふたくせもある
欲張りな奴らを
マルサしてやろうぜ！

伊丹十三監督の大ヒットした映画がアドベンチャーで登場だ。映画張りの展開がキミの心を震わすぞ。

# マルサの女

9月上旬発売予定 カプコン 5900円 消費税別

カセット 1M+1M
パスワードコンティニュー
アドベンチャー

## 浮かび上がる巨大な脱税組織を摘発しろ!!

主人公・亮子が、脱税という巨悪をあばいていくのがゲームの目的。2部構成になっていて、前半では税務署員として、後半では査察官として活躍する。捜査を進めるうちに巨大な脱税組織が現れる。

○思った以上に手強そうだぞ!!

はたして亮子にあばくことが出来るだろうか！

○調査が進むうちに、新たな名前が次々と出てくるぞ！

○追い込むときはとことん追い込む。それがマルサの使命だ！

## コマンド操作

### 通常コマンド

基本はこれだけ。悩むほどコマンドの種類は多くない

▶いどう しらべる
みる つかう
はなす そのた

普段は通常コマンドで捜査を進め、いよいよ証拠をそろえたら相手をおとしにかかる。すると「はなす」というコマンドが拡大されて、追及していくことができるぞ！ たくみに話しかけて脱税者をおとせ！

### 追及コマンド

どのように話しかけていくかが、おとすポイントだ！

▶あばく つっこむ
おどす なだめる
ひっかけ

### ピックアップ

| | |
|---|---|
| みる | 画面をスクロールさせて見回すことができる |
| つかう | 電話やパソコンを使いたいときに選ぶ |
| そのた | 主に「よぶ」「とる」「たたく」ができる |

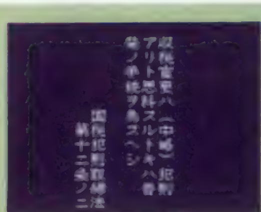
## オープニング

スイッチを入れるといきなり法律がたたき出される。暗い画面に鳴り響く電話のベル。そして2人の秘かな会話。この妖しい雰囲気…。導入部分は一味違うぞ!!

○大口をたたく奴らは、いったい何者なのか？

○でも顔を知ってると何かと役に立つんだよね。そうそう！

○[illegible]




○[illegible]

Ⓒイーティー／CAPCOM

# ここが主人公・板倉亮子の舞台「港町」だ！

主人公、板倉亮子の本拠地は「港町」。ここの「港町税務署」を起点として大立ち回りをするわけだ。

## 地域全体

ここが「マルサの女」の舞台。今は行けない町も、話が進めば行けるようになるぞ。

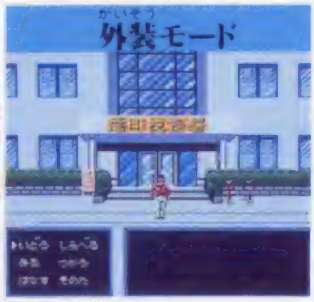
○色の違うところが現在いる場所

## 港町

静かなたたずまいの「港町」。この町は一画面分の広さだけど、ここに税務署があるんだ。

○道に迷うような町じゃないね

## 税務署前




今までのアドベンチャーではなかなか見れなかった建物の外観も、ここではバッチリ。

○うーん、役所！　色がしぶい！

他の町へ移動するには足と電車を使うんだけど、駅が近いから安心。だから、電車をビシバシ使っちゃえ！

## 署内のパソコン

パソコンだってクローズアップ！　こうして使うと小さな文字も見やすいね。

○どんな情報が入っているのかな

## 税務署内

ひんぱんに来るところ。結構広いんだよね。まあすぐに慣れると思うけど……。

○もう亮子の家みたいなもの

**板倉と吉野のデスク**
借用物を調べたり、部下に仕事を頼むところ

**露口のデスク**
捜査状況を上司に報告。
パスワードがもらえる

**パソコン・電話**
ここでパソコンを使ったり、電話をかけたりする

## 前半の登場人物

## 画面モード

全体マップ
コマンド選択
↓
町マップ
十字ボタン移動
↓
外装モード
コマンド選択
↓
内装モード
コマンド選択
↓
特殊モード
コマンド選択

電車で他の町へ移動出来る唯一のモード。コマンドで行きたい町を選べばＯＫ

駅から出たら後は足で移動。ここでいろんな建物に入ってみよう

入ったと思ったところが建物の前。ここで「はいる」を選べば本当に入れる

はっきり言ってここが活躍の舞台。全部のコマンドをフルに使える

まあ主にパソコン画面だと思って欲しい。特に…というところだけ出るモード

# どんなにつまらないことも徹底して調べよう

とにかく肝心なことは調査をすること。調査なくしては脱税者はおとせない…ということで、思わず言葉が出なくなるような証拠を集めよう。必ず盲点があるはずだ！

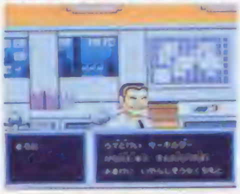
## 住所を確認

住所がわからないと目的地には行けない。初歩の鉄則だ。

これで、知らない家の住所もすぐわかる。なんだか怖いね

## 相手を観察

まず様子を見ること。そして借りれるものは全て借りること。これがカギとなる。



口もとがいやらしいだけじゃないんだ。調べると全部金歯だとわかる。凄い！

借りることにビビッてはいけない。バックは国だ。持ってけ！　持ってけ！

## 上司に報告

面倒がらずにいちいち報告すること。パスワードももらえるし、わりと重要なんだぞ。

慣れたからといって報告を怠ってはいけない。先へ進めなくなるぞ！

パスワードは、ある程度進まないともらえない。地道にがんばろう

## 部下を使え

思った以上に役に立つのが部下。ドンドン使え！

吉野くんは働き者だし、素直だし、本当に重宝な存在だ

## 足でかせげ

相手が大物になればなるほど隠し方も巧妙。自分の手元に自分の首をしめるような物は置いていない。つまり足での捜査が一番のポイント。

いろいろすると人が出てくるゾ！

## 通行人がいたら

変な話だけど、普段町に通行人は一人もいない。ところがたまにいるときがあるんだ。出現するには何か意味が…。

# あの手この手で切りかわす奴らを追いつめろ

証拠がバッチリ集まったらさあ、行こう。と、言ったはいいけどとにかくしぶとい。知らぬ存ぜぬの一点張りだ。しかし、ここで亮子の本領発揮！　巧みな話術で相手自ら墓穴を掘るようにしむけるんだ。なんか金田一耕介や刑事コロンボになった気分を味わえるぞ。では、チャレンジ！

### あばく

これだけの証拠があるんだ！　覚悟しろ！

### おどす

恐怖の女のヒステリーだ。どうだ白状する気になったか！

### ひっかけ

さあて、どういう反応をするか？　楽しみ…

### つっこむ

石の上にも3年。しらを切り続けるなら、こっちも持久戦だ

### なだめる

たまには女の優しい表情を武器にしてみよう

## やり過ぎると…

しかし、いい気になってやってると相手が怒って追い出される。注意！

# マルサの女

## 赤山マップ

**東亜信用金庫**
銀行と会社の関係は深く、ここも例外ではない。課長の橋爪がいる。

**ヤマト建設**
いわゆる土建屋さん。肉体労働者が70人もいる。社長は山下だ。

**サン不動産**
やたらに豪華な不動産屋だ。社長は金が大好きな丸尾。

**港ホール**
わりと大きなパチンコ屋。社長は工藤という。

**赤山駅**
ここから他の町へ行ける。

## 事件の発端、脱税マニュアルの出所を探せ！

査察官になることを夢見る板倉亮子。そのためにも仕事にはげまなければ…。と、そんなとき、露口に呼ばれた。どうやら税務調査らしい…。

この意気込みが活力の源だ！

報告すると言ったからにはきちんと報告するように

命令が下った。いよいよゲームの始まりだ。いっちょ、やるか！

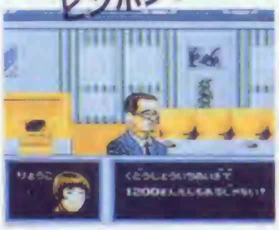
## 港ホール

港ホールの税務調査を始めた亮子。どうも隠し預金があるらしい。銀行にあたればひょっとして何かわかるかもしれない。調査開始だ！

ずいぶん気前がいいけど、そんなに自信があるの？

東亜信金

ピンポン！


出た出た出た！　やっぱりね

### 浮かぶ真実

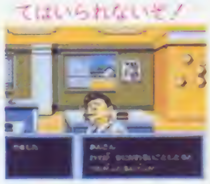
ついに社長はおれた。しかし、意外な事実が発覚した。脱税マニュアルを手本にしたというのだ！

脱税マニュアル

## ヤマト建設

脱税マニュアルはヤマト建設からのものらしい。早速、調査を開始したが、社長の山下に振り回されそうな気配…。

ここの社長は結構好戦的な態度をとってくる。目には目を。負けてはいられないぞ！



四菱オート

山下の言ったとおりだった

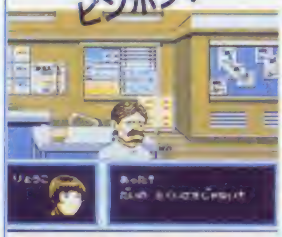
税務署

ルルルル ルルルル

雇われていた人の電話番号がわかったぞ。よし、電話だ！

港リース

ピンポン！


あるところにはあるんだよ！

## サン不動産

脱税マニュアルはサン不動産から流れてきたと山下から情報を受け、サン不動産を調査することとなった。ここの社長もなかなかのタヌキだ！

平気な顔して、よくウソがつけるもんだ。どういう育ちだ!!

税務署

あの場所はデタラメだったのか

### 深まる謎

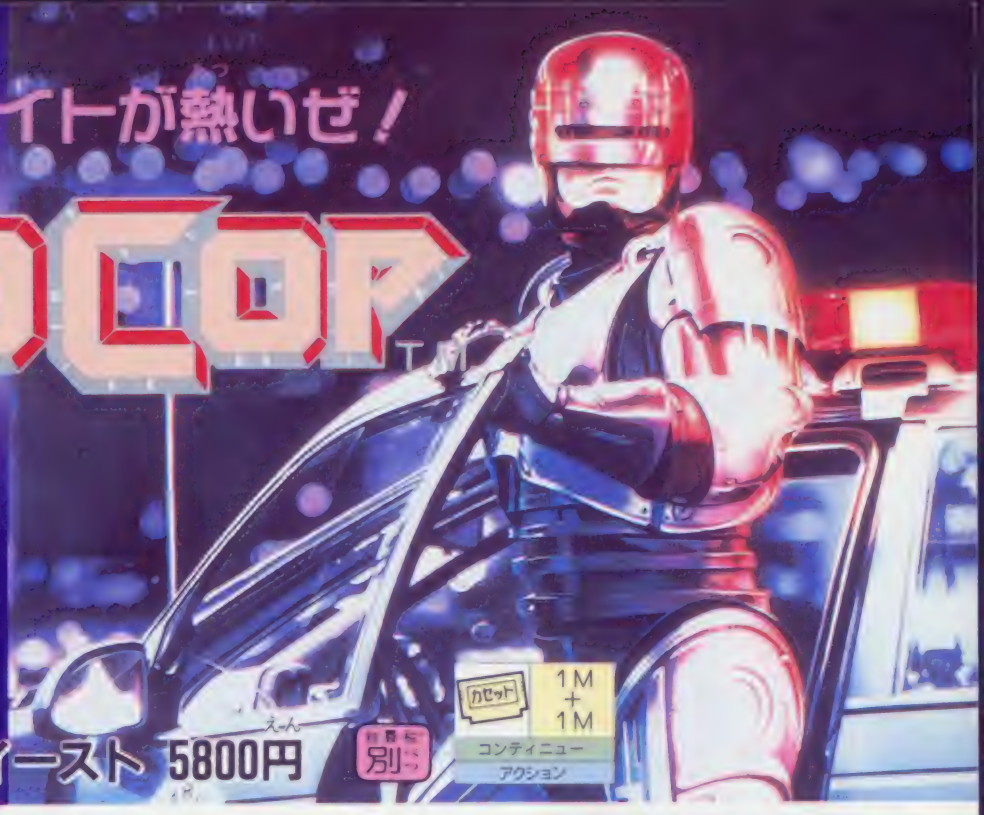
サン不動産もついにおれたものの、脱税マニュアルの出どころはここではなかった。だが、核心は近いぞ！

いったい誰だ！

# 今、犯罪都市デトロイトが熱いぜ！

# ROBOCOP™

ロボコップ



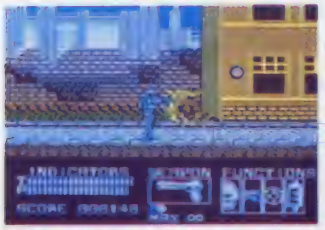
狂悪な犯罪者グループ、クラレンスー味の手によって瀕死の重傷を負ったデトロイトの警官、マーフィー。しかし、科学の粋を結集した手術によってサイボーグ警官、ロボコップとして今、甦った！

**9月18日発売予定　データイースト　5800円**（別）

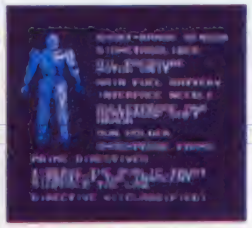
カセット　1M＋1M　コンティニュー　アクション

## ひたすら敵を倒して進め!!

今やデトロイトは犯罪多発都市。ロボコップは治安を守るために犯罪者に対して容赦ない審判を下す。これはバイオレンスアクションゲームだ。



○敵の攻撃を避ける前に倒す！　これがロボコップ流アクションだ！



○これがロボコップのデータだ。英語は読める？

## 動きの種類はSつだ！

ロボコップはサイボーグ。すばやい動きというよりも力強い動きで敵を圧倒する。3種類の動きをうまく使おう！

○タイソンより強いパンチ！

○必要であれば腰も曲げる！

## 敵に合わせて武器選択しろ

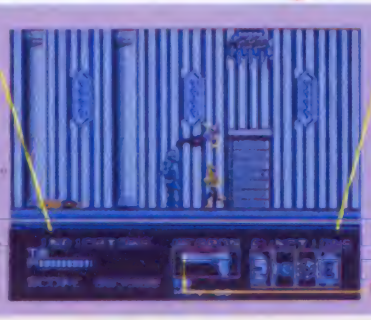
特定の場所に来るとオート9を撃てるようになる。アイテムを持っているとさらにマシンガンとコブラ砲が使える。

○最大255発。射程距離が短い

○弾数は無限だ。撃ちまくれ！

○最大6発。オート9の10倍の破壊力がある。ED-209に使用するのが特徴

## 画面の見方




- ゲージ・アラート　体力と時間の消耗を表示。
- 目標距離測定装置　ボスが近くなると早く点滅。
- 攻撃方法識別装置　パンチの使用を知らせる。
- 赤外線スキャナー　障害物があることを表示。

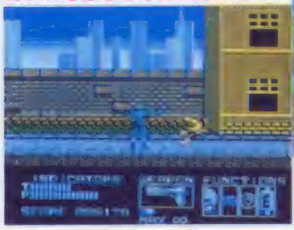
©Licensed from Ocean Software Limited/Orion Pictures Corporation All Rights Reserved ©1989 DATA EAST CORP.

# 犯罪者が巣くう6ステージ

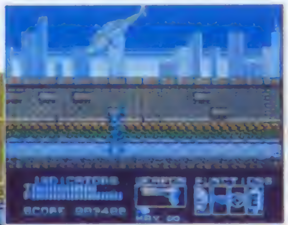
ゲームは基本的に横スクロール。加えて各ステージごとに、ひとつの特徴を持たせている。どのような特徴かは以下見てみよう！

## ステージ1 デトロイト郊外

単純な横スクロールステージ。目的は強盗を捕えること。初めのステージということもあってまずは腕だめし。

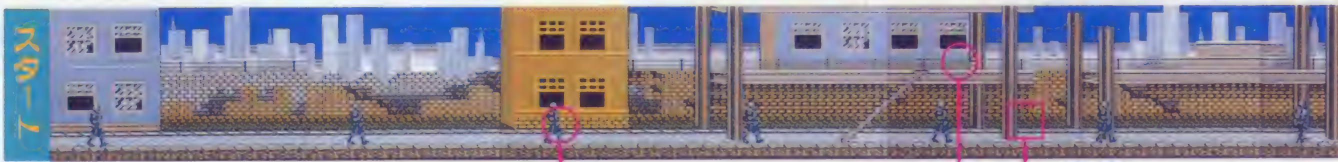


○死ぬゆく敵キャラにもののあわれを感じる今日このごろ

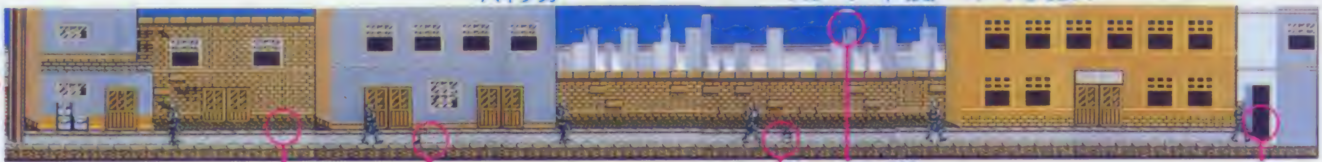


○落とす爆弾をよけながらビシバシ撃ちまくろう！

スタート



バイク男　パワーフード(黄)　オート9を抜く



バイク男　バッテリーパック　パワーフード(青)　対地攻撃ヘリ　ボスへの入口

### オート9を装備

オート9は特定の場所に来て、はじめて使えるようになる。注意！

○⇩足からオート9を取り出すんだ

### 連打で倒せ！

敵の攻撃パターンはいたって単純。ただ体当たりをしてくるだけ。しかし、例外の敵もいる。それは対地攻撃ヘリ。爆弾を落として攻撃してくる。

戦斗犬

○飛びかかってくる奴とそのまま突進してくる奴の2種類がいる

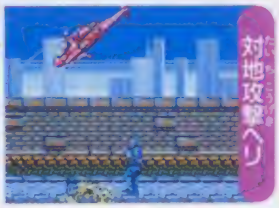
ナイフ男・トビゲリ男

○平気で2階から飛び出してくるトビゲリ男

### ボス ボスゲリラ

なんとこのボスにはオート9が効かない。見ると攻撃方法識別装置が反応。殴れ！

○おっと、ファンクションが点滅。パンチ攻撃だ！



対地攻撃ヘリ

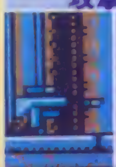
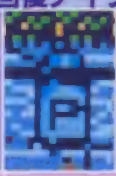
○こいつは硬い。何発も当てないと落とせないゾ！

バイク男

○ウィリーやアクセルターンをして、向かってくるキザな奴

### アイテムは全部で5つ

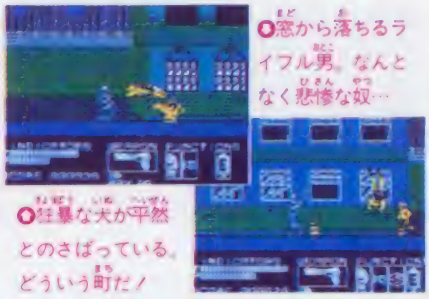
ロボコップに出て来るアイテムはどれも貴重。特に攻撃アイテムは確実に取らないとボス戦が苦しくなるゾ！

| 攻撃アイテム | | 回復アイテム | | |
|---|---|---|---|---|
|  コブラ砲 | マシンガン | バッテリーパック |  パワーフード(青) | パワーフード(黄) |
| 2発、コブラ砲が使える。 | 30発、マシンガンが使える。 | タイムゲージが3回復。 | パワーゲージが10回復。 | パワーゲージが3回復。 |

○アイテムがあったら、しゃがんで取る。これは鉄則！

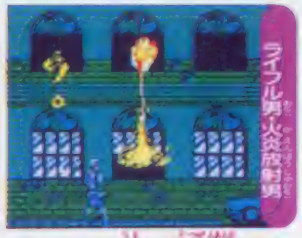
## ステージ2 市街から市庁舎へ

このステージの特徴は市庁舎に部屋があること。どこかで市長が強盗の人質になっている。一刻も早く救出せよ！



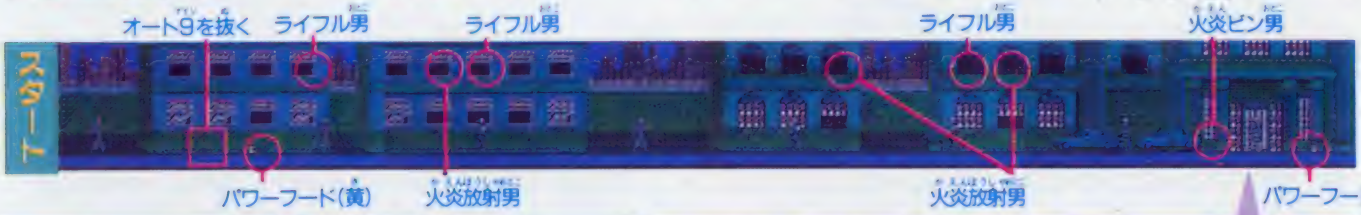
○窓から落ちるライフル男。なんとなく悲惨な奴…

○狂暴な犬が平然とのさばっている。どういう町だ！




○こいつらは上から突然現れて、ふい撃ちをしてくるゾ！

○火炎ビンをロボコップめがけて投げてくる。当たると痛いゾ！




## 部屋を調べろ！

ある部屋に入ると赤外線スキャナーが反応する。破壊できる障害物があるというわけだ。そこを探し出せ！

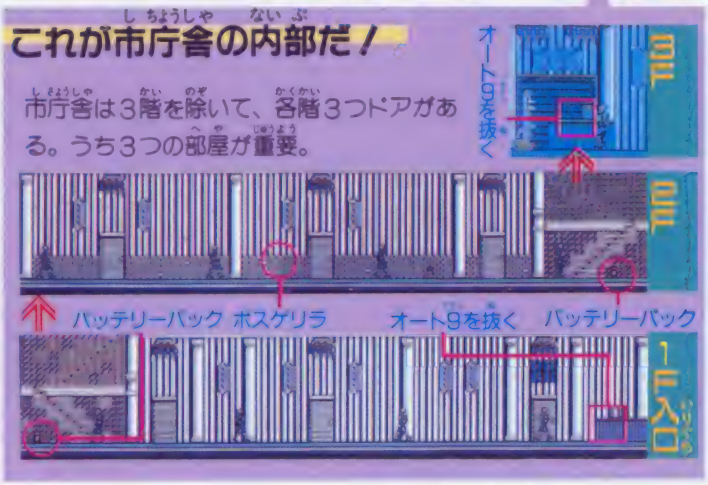
赤外線スキャナー反応

○赤外線スキャナー以外にもファンクションが反応する。キミの目で確かめろ！

○十字ボタンの上を押すと部屋に入ることができる

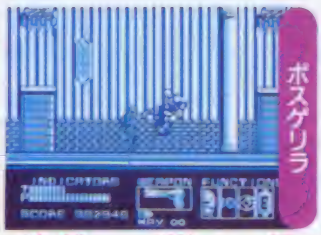
## これが市庁舎の内部だ！

市庁舎は3階を除いて、各階3つドアがある。うち3つの部屋が重要。




## ボスは近い！

市庁舎を調べるうちにタイムゲージは減り始め、また一面のボスが登場して、うかうかしてると死んでしまう。フアンクションに目を光らせろ。




○色が違うだけで一面のボスと全く同じ。倒すとパワーフードが出る

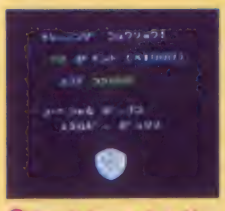
### ボス 強盗

弾が人質になっている市長に当たると自分がダメージを受ける。

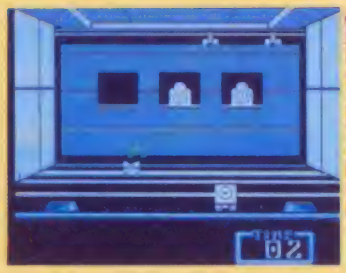
○適当にオート9を3回当てそと市長が逃げ出すゾ！

## ボーナスステージで1UP！

ロボコップには点数による1UPやアイテムによる1UPはない。唯一1UPできる可能性があるのはこのボーナスステージ。ここで30秒以内に30発以上的に当てることができるとエネルギーボックスをひとつ得ることができる。つまり1UP。



○やったね、エネルギーボックスがもらえた

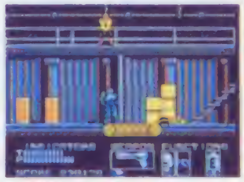



○君は全て当てられるか？

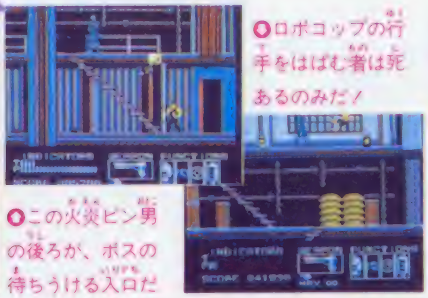
○制限時間は30秒。気を引き締めてかかれ！

## ステージ3 クラレンスの麻薬工場

麻薬工場には階段あり、ゴンドラありと、いりくんでいる。難関を突破して、麻薬工場をたたきつぶせ！



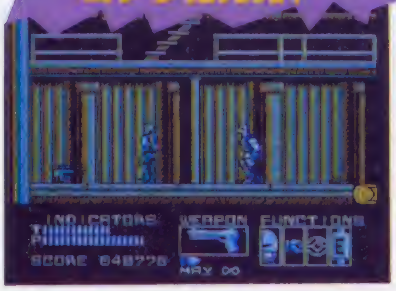
○上段から撃ってくるハンドガン男。ナイフ男にそっくりなので間違えやすい



○ロボコップの行手をはばむ者は死あるのみだ！

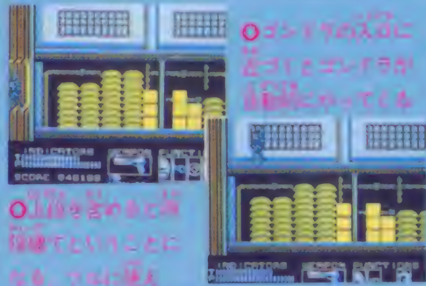
○この火炎ビン男の後ろが、ボスの待ちうける入口だ

## コブラ砲発見！



## ゴンドラで移動だ！

まあエレベーターみたいなもの。上げ下げは十字ボタンでできる。

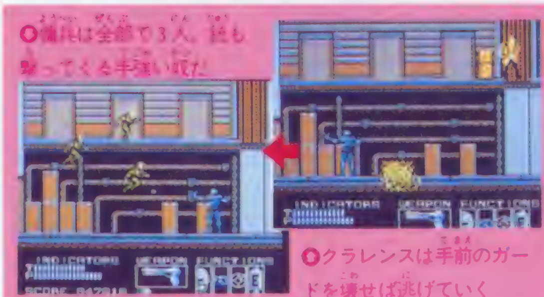


○ゴンドラの入口に近づくとゴンドラが自動的にやってくる

○上段を[illegible]

## ボス 傭兵

クラレンスが逃げ出すと傭兵が登場する。耐久力が異常に高いので注意！

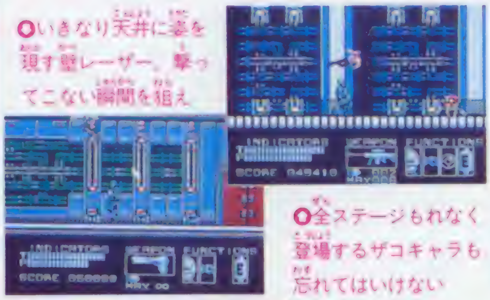


○傭兵は全部で3人。銃も撃ってくる手強い奴だ

○クラレンスは手前のガードを壊せば逃げていく

## ステージ4 ジョーンズのオムニ社

各階のトラップをくぐり抜け、最上階を目指すステージ。陰の大ボスを捕えられるか！



○いきなり天井に姿を現す壁レーザー。撃ってこない瞬間を狙え

○全ステージもれなく登場するザコキャラも忘れてはいけない

## 次はエレベーター

エレベーターに乗ると自動的に上がる。だから戻ることは不可能！

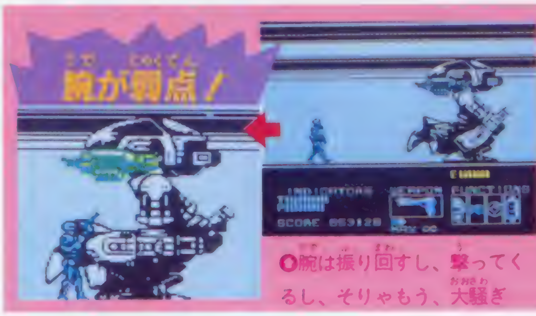
○エレベーターの入口の前は何かしらやっかいなことがある！

○ちょっと一息[illegible]

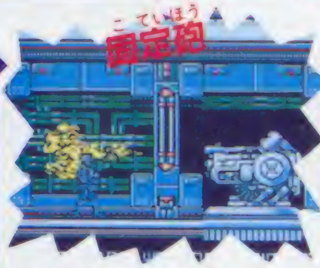
## ボス ED-209

出ました。ロボコップ並の強さを持った巨大メカだ。こいつは凄いぜ！

## 腕が弱点！



○腕は振り回すし、撃ってくるし、そりゃもう、大騒ぎ




○火炎放射してくる巨大メカ。こいつも倒さない限り進めない

○イナズマ攻撃をしかけてくる。こいつを倒さない限り進めない

## ステージ5 デトロイトの工業地帯

いよいよクラレンスとの対決。雨あられのような攻撃が降り注ぐステージだ。ボスはもちろんクラレンス。

○5面にくればコブラ砲男だって出現する。倒せばコブラ砲を獲得！

○映画の廃工場シーンもこれほど攻撃は激しくない。何でこうなるの？

## ステージ6 再びオムニ社へ

後は陰の大ボス、ジョーンズのみ。行手にはあのED-209の改造タイプがいる。

○床が反対方向に動くからハードだ

選手を成長させ、世界制覇をめざせ

# ワールドスーパーテニス
WORLD SUPER TENNIS

カセット 1M+1M
パスワードコンティニュー
テニス

9月発売予定 アスミック 5900円 消費税別

## 世界のトッププレイヤーと対決!!

レンドル、エバートという実在のトップテニスプレイヤーと対戦ができ、内容的にもスライス、トップスピン、そして魔球までと多彩な攻撃方法が可能なテニスゲームだ。

プレイヤーの最終目的は、ジャパン・オープンに勝って海外へ進出し、米・仏・豪・英の4大トーナメントを制覇することだ。試合に勝ち、選手を成長させて、世界のトップ・プロに挑戦だ!!

プレイ画面。速のチームの勝ち!!

イワン・レンドル。88年ランキング2位の選手

テニス界の女王として有名、クリス・エバート

## モードは3つ

トーナメントに挑戦するシングルスモード、コンビネーションを楽しむダブルスモード、2人で対戦するVSモードの3つから選べるのだ。

シングルスモードのみ、パスワードがある。3種類のモードから好きなものを選ぼう

### シングルス

コンピュータと1対1の対戦で、トーナメント方式で勝ち抜いていくのだ。まずはジャパンを制覇、海外へ…。パスワードもあるので安心だ。

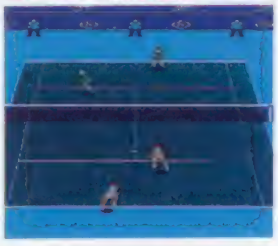
試合はトーナメント式。組み合わせは、この他にもある

まずはジャパン・オープンから開始。ある程度ランキングを上げないと海外へは出られない

### ダブルス

2人で、またはコンピュータとコンビを組み、ダブルスゲームが楽しめる。世界マップ画面で、好きな大会を選んでゲーム開始だ。

米・仏・豪・英の4つの国から選択。英を選ぶとウインブルドン大会だ



ダブルスのプレイ画面。息の合ったプレイが必要だ

### VSプレイ

これは2人用の対戦モード。シングルスのみのプレイだ。成長させた自分のキャラで、友だちと勝負してみよう。コートは3種類用意されてるぞ。

このモードのみ、コートの選択ができる。コートによって、球のバウンドが違うので注意!!

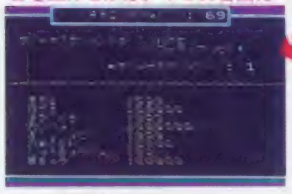
## キャラクタ選択

左画面の4人から選択する。ボーイ、ガールを選んだ場合は、名前を入力、能力の設定をし、独自のキャラが作れる。また、試合を重ねることにより、成長していくのだ。

レンドル、エバートは能力が決まっていて、成長しない

ボーイ、ガールどちらを選ぶ!?

ボーナスポイントを下の8項目に振り分ける。魔球のポイントを高くすると成功率が上がるぞ



項目の右に振り分けたポイントがラケットで表示される。どの項目を上げるかは、キミの自由だ

©アスミック

モードとキャラクタを選択したら、試合開始だ。リアルな動きで様々なショット、数数のプレイを紹介していこう。

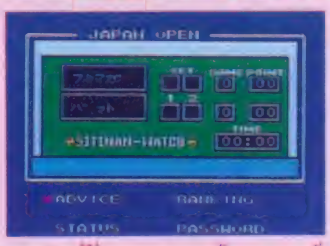
## サービス

まずはサービスだ。自分のサービスゲームはしっかり取るようにしよう。

Ⓐ またはⒷでトス。そしてⒶで速く、Ⓑで遅いサービスだ

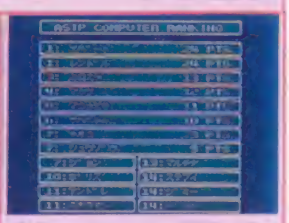
## スコアボード画面の説明

ゲーム中にセレクトを押すことで、スコアボードの画面になる。スコアを見るだけでなく、下の4つの確認をすることができるぞ。




Ⓞゲーム中にセレクトを押すとこの画面に、4つのモードを確認できる

レンドル、エバートがアドバイスをしてくれるのだ。



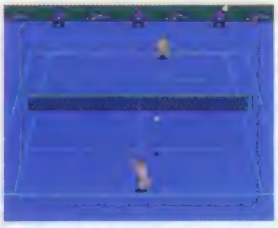

現在のランキングを表示。自分が何処に位置してるか確認。

プレイヤーの現在の能力を確認することができる。

パスワードをメモしておけば、その状態から再開できるぞ。

## ストローク

Ⓐでグランドストローク、Ⓑでロブが打てる。同時に上下左右を押すと、トップスピンやスライスも打てるぞ。早く操作をマスターしよう。



Ⓞフォアハンド。かなりリアルなフォロースルーに注目

Ⓞバックハンド。左右に打ち分けられるようになれば上出来

## ネットプレイ

ネット際で、ⒶⒷボタンを使うとスマッシュやボレーが打てるぞ。タイミングがカンジンだ。うまくボールの下に入って、スマッシュ!! きれいに決まれば気分は最高!!

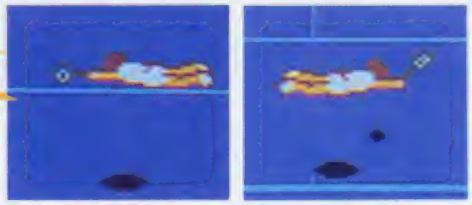
Ⓞ低い球だと自動的にボレーで返す。タイミングよく…!!

Ⓞ高い球が来たら、すかさずスマッシュ!! 決まりだネ

## テクニックと魔球

実際のテニスでは不可能と思えるショットや魔球が打てるのだ。魔球を打つためには、能力設定時に魔球のレベルを上げておこう。レンドル、エバートは打てないので注意。

Ⓞ A＋Bでジャンプができる。例えば、ジャンピングサービスだ!!




Ⓞ A＋B＋左右でダイビングストローク!! 頑べ!!

Ⓞこれはスゴイ。大回転魔球だ!!

## グランドスラムをめざせ!!

数々の強敵を倒し、自分のランキングを上げていこう。そして海外ツアーへ…。本当の戦いはこれからなのだ。

Ⓞいよいよ、ジャパン・オープンの決勝戦だ!!

Ⓞ勝ち進んでることが赤い線で表示。次の相手は誰だ!?

Ⓞボーナスポイントが与えられるので振り分けよう。だんだん強いプレイヤーへと成長していくのだ

Ⓞやった!! ストレート勝ち。次の試合へいざ…

ブロックを割りながら進むシューティングゲーム

# キャプテンED

8月25日発売予定

CBSソニーグループ

5900円（別）

カセット 2M＋64KRAM

バッテリーバックアップ

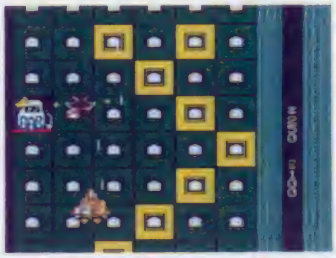
シミュレーション

## 恋人を救い出すんだ！

捕らわれた恋人を助けだすために主人公はED号に乗り宇宙へ旅立つぞ。全8ステージ、シューティングありアクションありと、様々なジャンルのゲームができるんだ。

### 基本はシューティング

このゲームの基本は縦スクロールのシューティング。敵キャラを倒しお金をため、ガソリンスタンドでエネルギーを補給し、コンビニエンスでアイテムを買って進むんだ。



○向かってくる敵をビームで倒せ！

### マイシップの標準装備

ED号はビームとトンカチを使用でき、ビームは敵を倒すために、トンカチはブロックを割ったりショップに入るときに使用するんだ。

○左右から交互に出るんだ

○3回たたくと割れるぞ

### ガソリンスタンド

減ってきたエネルギーを補給できるところだ。エネルギーは、こまめに補給しよう。

エネルギーを補給

○マップ上のところどころにあり好きな量給油できる

### コンビニエンス

ゲームの進行上必要なアイテムを売っている。お金がたまったら、ここへ立ち寄ろう。

アイテムを買おう

○ガソリンスタンドと同じようにあちこちにあるぞ

### 4種類のブロックが

ブロックには4種類あって、緑、黄、赤と変化していき、また緑に戻る。また青に変化するブロックは、トンカチで割ることができるんだ。

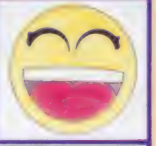
地面の色が変わる

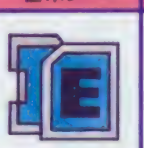
○規則的にブロックの色が…

| | |
|---|---|
| 緑色 | とくに何もないブロック。最初はみんなこの色のブロックだぞ。 |
| 黄色 | この上にいるとエネルギーが1ずつ減っていくので注意しよう。 |
| 赤色 | ここの上は移動不可能。また触るとエネルギーが大量に減るぞ。 |
| 青色 | このブロックのみ割れる。ニコニコマークを取ると出現するぞ。 |

### アイテムを使って

ここに紹介したニコニコマーク以外のアイテムはすべてコンビニエンスで売っているモノ。こっとうひんやタマゴ以外は、装備しないと効力を発揮しないぞ。

| タマゴ | こっとうひん | ニコニコマーク |
|---|---|---|
| | |  |
| ED号が1機増える。2500Zで売っているぞ。 | ステージをクリアするのに必要なものである。 | 青色のブロックの場所がわかる。画面上から出現。 |

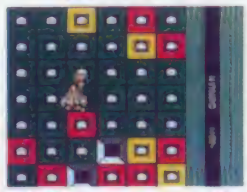
| スーパートンカチ | Eボンベ | 翻訳器 | ミサイル | 連射砲 |
|---|---|---|---|---|
| |  | | | |
| ブロックを1回で割れる。時間制限があるぞ。 | 減っていたエネルギーを完全に回復してくれる。 | 意味不明な、おつげを翻訳してくれる。 | 強力なミサイルを15発まで撃てるぞ。 | ビームを左右から同時に50発まで発射できる。 |

©CBS／SONY GROUP INC.

# ブロックをたたくと…

青色のブロックをトンカチでたたくと中からは、下にあげたアイテムが出てくる。これらは取るとすぐに効力が発揮されるんだ。敵を倒しながら、ブロックを割って中のアイテムを取っていこう。

トンカチだ!



○普通のトンカチだと3回たたかないと割れないぞ

| | | |
|---|---|---|
| 補助エンジン | Eタンク | 小判 |
| ED号のスピードが速くなる。 | 少しだけエネルギーが回復する。 | お金がわずかだけど増えるぞ。 |
| 謎の物体 | オールゴール | バリヤー |
| トラップかおつげワールドに行ける。 | 音楽が変わるんだ。何の意味がある!? | 一定時間無敵になれるぞ。 |

# トラップワールド

ここは3種類の違った遊びができるんだ。一度に1つのトラップが遊べ、どれもお金をかけて勝負するぞ。

## トラップ1

トランプを使い、ハイ&ローゲームをするぞ。

カジノハイ&ロー

○勝負は4回、掛け金は5種類

## トラップ2

1分間山道を歩き、その場所ごとにランダムでお金が増減する。

ポイントロード

○100ずつ増えたり減ったりする

ここは山道

○この12ある山道を好きなように歩くんだ

## トラップ3

Ⓐボタンと Ⓑボタンを駆使して、リズムよくドラムをたたこう。

アタックドラム

○ただ連射するだけではダメだ

ドドンドン

○リズムだけでドドンドン

# おつけワールド

ここはヒントやパスワードを教えてくれるところ。おつげ人は3人いるぞ。

ありがたいおつげじゃ

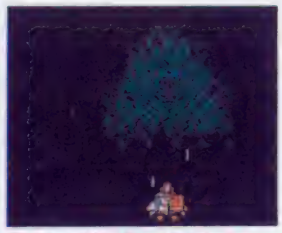
○○中にはわけのわからんことをいうやつがいるぞ

# ボスを倒し神様を救え

ボスステージへ行くには、こっとうひんとステージごとでランダムに変わる何かのアイテムを買う必要がある。そのボスを倒せば、七福神のいる神様ワールドへ行けるぞ。

## ボスと対決だ

ステージクリアの条件を満たし、いざ、ボスステージへ。ビームやコンビニエンスで買ったアイテムで攻撃しよう。



○こいつはステージ1のボス。弾を多方向に撃ってくるぞ

### 各ステージにいるボスを紹介

| ステージ4 | ステージ3 | ステージ2 |
|---|---|---|
| | | |
| コウモリらしきモノを吐くぞ。 | ギターを弾きながら追ってくるぞ。 | 玉を回転させながらくるぞ。 |

## 七福神の登場

ボスを倒せば1人だけ七福神を助けだせる。七福神にはそれぞれ特徴があるので、その特徴を知ることは大事だぞ。

かみさまワールド

○選穴を1つ選ぶ。誰を助け出せるかはわからないぞ

# ぷたさんガンバルパズルゲーム

# お落っことしパズル とんじゃん!?

TM

9月29日発売予定
ジャレコ 5600円 税別

カセット 1M + 1M
パスワードコンティニュー
パズル

## 面クリアタイプのパズルだ

このゲームは「上海」のように、麻雀牌を使ったパズルゲームなんだ。

プレイヤーは「ぷたさん」を操作して、指定された牌を全部穴に落とす。ただそれだけの目的なんだけれど、よーく考えてゲームを進めないと簡単にはクリアできないよ。

## 牌を穴に落っことせ

○このゲームの主人公はぷたさんだ

○押された牌は穴の中へ

○ぷたさんを操作して、穴に向かって牌を押すと

## プッシュ&パンチ

牌の動かし方は2通りある。「プッシュ」を使うと、牌はぷたさんが押したほうに1マス分動き、「パンチ」では、1列の牌すべてが移動するようになってるんだ。

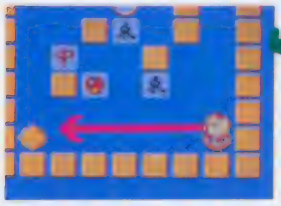
プッシュ！

○ホラ、1マス分だけ「東」が左へ動いたのがわかるでしょ

○プッシュは1マス分だけ牌を動かしたいときに使う。「東」を動かそうとする前

パンチ！

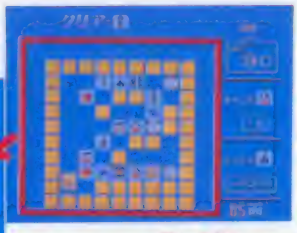
○穴に入るか壁や不動牌に当たるまで牌を動かすことができる



○パンチは押す方向の牌を1列すべて動かす。左の穴へ4つの牌を動かすところ

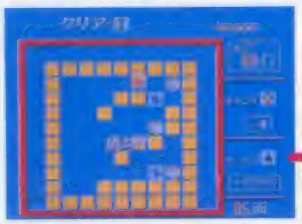
## さあ、チャレンジ

よく考えてから始めないと、やり直しになるぞ。うまくクリアすれば、得点が示され次の面へ進めるんだ。5面以降は、パスワードがもらえるよ。



○まずはクリア牌を確認して、どう進めていくか考えてみよう

○ここまでくればあとは簡単だね。失牌だけは落とさないように注意



○成功したぞ！　ぷたさんも喜んでるね。点数と評価はどうかな？

○クリアすると得点の表示がある。なるべくいい点をとるようにね

○5面以降をクリアすると美人のオネーサンがパスワードを教えてくれるぞ

## 面が面表示

**❶クリア牌**
この牌をすべて穴に落とすと、面クリアとなる。

**❷のこり規定数**
穴に落とすことができる牌の数。オーバーすると失敗になる。

**❸チャンス牌**
この牌を落とすと、その後の点数が2倍・4倍・8倍と増える。

**❹ボーナス牌**
落とすと、表示されている点数が得点として入る牌。

©JALECO/NMK

# 牌のいろいろ

**フィーチャー牌**
左にある牌を落とすと、それぞれ得点がもらえる。

ピーチ牌
5000点

アップル牌
1000点

ミート牌
10000点

レモン牌
2000点

**不動牌**
押しても動かない牌。壁と同じ役割りをする。

**普通牌**
落とすと100点がもらえる。特別には何もない、ごくフツーの麻雀牌。

**特殊牌**
〝失牌〟と〝もう1牌〟の2つがある。〝失牌〟を落とすと、失敗になってしまい、その面の初めに戻されてしまう。〝もう1牌〟は、規定数が増えるんだ。

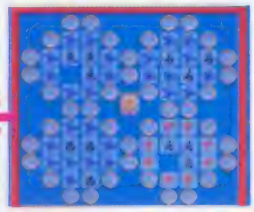
失牌
100点
0点
もう1牌

○このように5に増えたね。この牌をうまく使ってクリアだ
○のこり規定数はまだだけどもう1牌を入れると

○上手にクリアすると評価も良い。星10コで1UP！

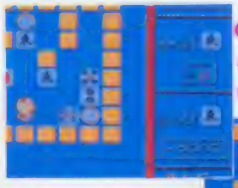
高得点をねらえ！

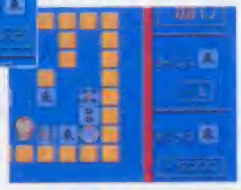
同じクリアするにしても、得点が高いほうがイイに決まってるよね。
高得点への近道は、なるべく高い点の牌を規定数ギリギリまで多く穴に落とすこと。そうすれば評価も高くなるぞ。
それと、数は少ないんだけど、落とした牌で麻雀の役満ができる面も用意されてるよ。


○なんとか失牌以外の牌を全部穴に入れてみよう。すると

○大四喜という麻雀の役満になった。たくさんの点数がもらえるよ

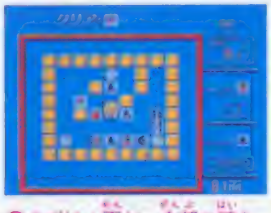
○ボーナス牌は『東』だ。1つ5000点だから、3つ入れると15000点にもなるぞ


○チャンス牌の『東』を穴に落としてみよう。「×1」の表示が…


○『×2』になっているのがわかるね。これからの得点は2倍だ

このゲームには全部で99面も用意されてるんだ。ここでは、その一部を紹介するぞ。

## 1面


○まずは1面だ。全部の牌を入れることができるので、なるべくそうしよう。簡単だね

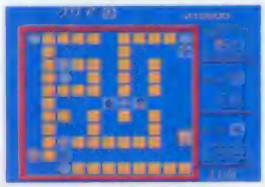
## 2面

○1面より少し難しいけどまだまだ易しい。チャンス牌をできるだけ早く入れるように

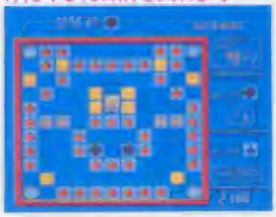
## 6面

○1回チョンと押すだけでクリアできるけど、それではものたりない。3つとも入れたいね

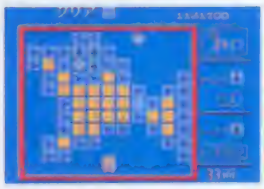
## 11面


○これも1回押すだけでクリアできるけど、男なら規定数ギリギリまで挑戦しなくちゃ

## 21面


○オヤ？　ふたの顔みたいにみえるね。この面もできるだけたくさんの牌を入れよう

## 33面


○今度は魚の形をした面だ。まずは左上の『南』を入れてからクリア牌を決めよう

## 43面

○これは家かな？　このへんにくると、なかなか難しくなるので、慎重に攻略しよう

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト

# 完封宣言。

- ●バッテリーバックアップ
- ●球場の選択（4種）
- ●デーゲーム、ナイトゲームの選択
- ●音声合成
- ●ルール変更
- ●守備体形の変更
- ●打率、防御率の上下とベスト10
- ●自分のチームが作れる（2チーム）
- ●ホームラン競争 etc.

ダブルカセットのヤツ、とご指定下さい。

## なんてったって!! ベースボール

**プレイボールは夏！ 価格未定**

新データの入った小カセットは別売です。

サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL (0587) 55－3500

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

登場！モシャスをとなえるモンスター!!
4匹パーティーのマネマネ出現 ヤバイそっ！
うわっ／モシャスだ！
最大の強敵！それは、君自身!?
DRAGON QUEST IV
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
スタッフ モンスターデザイン/鳥山明・シナリオ/堀井雄二 プログラム/㈱チュンソフト・音楽/すぎやまこういち・企画制作/㈱エニックス
4メガ・バッテリーバックアップ
発売日・価格未定
大空を支配するのじゃ！
こんなに面白いAI＋さくせん
走れっ！パトリシア！
波をつっきり、水平線のかなたまで！
アレフガルドよ永遠なれ――
ロト伝説3部作
ここに完結！
価格は消費税ぬきです。
好評発売中！
ドラゴンクエスト
ドラゴンクエストII 悪霊の神々
ドラゴンクエストIII そして伝説へ
株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
お問い合わせ 03(371)5581

# DRAGON QUEST WORLD GOODS

ドラゴンクエストワールドグッズ

## スライムペンが！
## ラーの鏡が！
## ロト・メモリアル・ペンセットが！
## ドラゴン・はぐれメタルマグカップが！
## いよいよ登場。
## 夏休みグッズ（第Ⅳ期）
## 7月14日発売決定！

★全国有名デパート玩具売場で発売中。

★通信販売のお申し込み方法。通信販売をご希望の方は、住所・名前・電話番号・希望の商品名、数を明記し、代金と消費税３%分に送料・手数料400円をそえ、エニックスグッズ局まで現金書留でお申し込みください。現金書留が到着してから２週間前後でお届けいたします。なお、普通郵便で現金を送るのは法律で禁止されています。

送金額＝グッズ代金＋消費税＋400円（送料・手数料）

◀ドラゴンマグカップ
（直径8cm　高さ9cm）
定価1350円
EP0053

ダンジョンの壁をつきやぶり、最強のドラゴンがとびだしてきた！
素焼きの手触り、ドラゴンの浮き彫りが大迫力！

ラーの鏡
（直径20cm　鏡部直径13.5cm）
定価1500円
EP0052

あなたの真実の姿をうつしだす。謎のルーン文字の意味やいかに。机の上に立てることも、壁にかけることもできます。

ドラクエぬいぐるみシリーズ
もーカワイイ！ハンドメイドのぬいぐるみ。

スライムぬいぐるみ
3500円
スライムベスぬいぐるみ
3500円
メタルスライムぬいぐるみ
3900円
ベビーサタンぬいぐるみ
EP0046　3200円

スライムシャープペンシル
定価380円 EP0048

スライムベスホールペン（赤）
定価380円 EP0049

メタルスライムホールペン（黒）
定価380円 EP0050

ドラクエのシンボル、スライムのノッカー。鮮やかな夏の地色に金色の文字でDRAGON QUEST!

はぐれメタルマグカップ▶
（直径8cm　高さ9cm）
定価1350円
EP0054

しあわせのはぐれメタルがしあわせの靴に閉まれアラマしあわせ！実体はぐれメタルがいまにもなかれおちそう。

◀ロト・メモリアル・ペンセット
〈ロトの剣定規（18cm目盛）、スライムシャーペン、スライムベスボールペン（赤）、メタルスライムボールペン（黒）〉
定価1580円　EP0051

漆黒のスライムペンにロトの印。銀箔のロトの剣にルビー色のワンポイント。永遠のロト伝説記念ペンセット。

ドラクエアイテムシリーズ
画面から冒険グッズが飛びだしてきた！

●キーホルダー

陶器人形ハーゴン
EP0041　1500円
陶器人形スライム
EP0042　480円
陶器人形ベビーサタン
EP0043　980円
陶器人形アークデーモン
EP0045　1200円
陶器人形ドラゴン
EP0040　1200円
陶器人形スライムベス
EP0042　480円
陶器人形爆裂岩
EP0044　580円
陶器人形魔道士
EP0046　1200円
メタルスライム（メタルフィギア）
EP0047　980円

モンスター大好きクロス
EP0017　480円
勇者と仲間たちのクロス
EP0018　480円
ワールドマップクロス
EP0019　480円
ぼくは人気者クロス
EP0020　480円

ドラクエ陶器人形シリーズ
とってもあったかい！手作りの陶器人形。

●勇者と旅の仲間たち

●モンスターパーティー

陶器人形勇者
EP0007　980円
陶器人形戦士（男）
EP0008　980円
陶器人形戦士（女）
EP0009　980円
陶器人形魔法使い（男）
EP0010　980円
陶器人形魔法使い（女）
EP0011　980円
陶器人形僧侶（男）
EP0012　980円
陶器人形僧侶（女）
EP0013　980円

ドラクエ文具シリーズ
机の上にドラクエワールド。

●下敷

●筆箱

伝説のカンペンセット
EP0023　1380円

ドラゴンクエストポストカード
EP0038　80円
ドラゴンクエストⅡポストカード
EP0039　80円
ドラゴンクエストⅢポストカード
EP0040　80円

ドラゴンクエスト冒険下敷
EP0036　200円
ドラゴンクエストⅡ冒険下敷
EP0037　200円
ドラゴンクエストⅢ冒険下敷
EP0038　200円

ドラゴンクエストワールドカンペン
EP0024　500円

●ノート

ドラゴンクエスト　旅の記録
無地／罫線／方眼／200円
ドラゴンクエストⅡ旅の記録
無地／罫線／方眼／200円
ドラゴンクエストⅢ旅の記録
無地／罫線／方眼／200円

●ランチクロス

●貯金箱

商人の宝箱
EP0022　1000円


C1988エニックス


株式会社 エニックス

販売価格は、消費税抜きの価格です。

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25木村屋ビル5Fグッズ局 TEL03-369-8982

グッズ取扱店

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 札幌 | 札幌そごう | 所沢 | 西武百貨店 | 池袋 | 西武百貨店 | 静岡 | 西武百貨店 | 尾崎 | 西武百貨店 |
| | 西武百貨店 | 川越 | 丸広百貨店 | 錦糸町 | 西武百貨店 | 呉松 | 西武百貨店 | 姫路 | 山陽百貨店 |
| 旭川 | 西武百貨店 | 東浦和 | 丸広百貨店 | 練馬 | 西武百貨店 | 名古屋 | 松坂屋 | | 阪急百貨店 |
| 函館 | 西武百貨店 | 熊谷 | 丸広百貨店 | 八王子 | 八王子そごう | | 丸栄 | 広島 | 広島そごう |
| 仙台 | 藤崎 | 東松山 | 丸広百貨店 | 横浜 | 横浜そごう | 春日井 | 西武百貨店 | 松山 | いよてつそごう |
| 郡山 | 西武百貨店 | 千葉 | 千葉そごう | 川崎 | 西武百貨店 | 豊田 | 豊田そごう | 福岡 | 天神岩田屋 |
| 筑波 | 西武百貨店 | 船橋 | 西武百貨店 | 新潟 | 大和 | 大津 | 西武百貨店 | 北九州 | 小倉井筒屋 |
| 宇都宮 | 西武百貨店 | 本厚木 | 本厚木そごう | 富山 | 大和 | 京都 | 大丸百貨店 | 大分 | トキハ |
| 水戸 | 西武百貨店 | 柏 | 柏そごう | 小松 | 西武百貨店 | 大阪 | 大阪そごう | | |
| 前橋 | 西武百貨店 | 新宿 | 京王百貨店 | 甲府 | 岡島 | 八尾 | 西武百貨店 | | |
| 大宮 | 西武百貨店 | 池袋 | 西武百貨店 | 長野 | ながの東急 | 高槻 | 西武百貨店 | | |
| | 丸広百貨店 | | 東武百貨店 | 上田 | 西武百貨店 | 神戸 | 大丸百貨店 | | |

取扱店は日々増えてまいります。お楽しみに！

# 夏休みの話題独占
# ゲゲッ!!スライムが最強モンスター!?

ドラゴンクエスト

# モンスター物語

7月21日発売!

A5判・オールカラー
176ページ・定価980円

## 美しいイラストでつづる
## ドラゴンクエストストーリーブックシリーズ

かわいいスライムの奇想天外年代記や『アッ!!』と驚くモンスター達の真事実が満載。1000万ドラクエファンの待望のビジュアルノベルマガジン!!

### モンスター分類図(とじこみふろく)

ロト伝説・ドラクエワールド登場モンスター223種の進化体系が一目でわかる。

### モンスター軍団編成図

I・II・IIIの各魔王を頂点に編成された"魔界からの侵略軍"を賢者ブレンドルが詳しく説明。

### アレフガルド小劇場

爆笑!!モンスター達の4コママンガ22本。

### モンスターラインナップ

スライム
メタルハンター
ミミック
スライムベス
キラーリカント
鎧の騎士
ゴーレム
メタルスライム
ホイミスライム
ストーンマン
爆弾岩
はぐれメタル
ベビーサタン
マドハンド
マリンスライム
泥人形
スライムつむり
キメラ
ベホマスライム
・
・
・
その他・多数のモンスターが登場!

## ドラゴンクエストブックシリーズ発刊1周年記念
## 愛読者大感謝フェア開催!

ドラクエオリジナルテレカ(ドラクエI・II・IIIパッケージイラスト & いのまたむつみ先生描きおろしイラスト & ドラクエブックマーク(全4点セット)

## 当る! 当る! 12,000名にプレゼント!

開催期間中続々と発売される新刊本についている「応募アンケートカード」にこたえると、抽選で他では絶対に手に入らないドラクエオリジナルテレカ & ドラクエブックマークが当たる!!スタートは7月21日発売の「モンスター物語」から!詳しくは次号の広告欄を見て下さい。

## 絶賛発売中

### ドラゴンクエストIII 知られざる伝説

美しいイラストでつづる
オリジナルストーリー15編
A5判・オールカラー128ページ
定価700円 発売中!

### ドラゴンクエスト 公式ガイドブックシリーズ

3冊そろって発売中!

史上最高にして最強のRPG「ドラゴンクエストシリーズ」そのあまりにも膨大なデータをここに判り易く体系化。ファンはもちろんこれからゲームを始める人も必携のシリーズ。

### ゲームブックドラゴンクエストIII

文庫判
各巻494円

壮大なスケールで贈るファンタジーアドベンチャー

上 勇者旅立つ
中 伝説の宝珠を求めて
下 決戦アレフガルド

### 小説 ドラゴンクエスト

――永遠に語りつがれる勇者ロトの英雄伝説 今、伝説の序章がひらかれる……

高屋敷英夫・著
いのまたむつみ・イラスト
豪華愛蔵本 定価1300円


株式会社 エニックス出版局
ENIX


*価格は全て税込みです。
●お求めはお近くの本屋さんで!品切れの場合は本屋さんに御注文して下さい。必ず取り寄せてもらえます。


〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25木村屋ビル5F TEL03-369-8982

# タミヤの頭脳＝X

## コナミとタミヤの共同開発で誕生。

スケールスピード800km/hにも達するミニ四駆
スリル抜群の走りは、全国にナント250万人ものファンを産み出した
そのミニ四駆の世界を、まんまシミュレートしたのが レーサーミニ四駆ジャパンカップ だ。
開発には、タミヤのスタッフが全面協力。ミニ四駆をコントロールするテクニックのすべてがプログラムされた
コナミの頭脳とタミヤの頭脳が完成させた、初のミニ四駆対応型ファミコンだ。

**コックピット**
キャノピー（風防）とルーフ部をメッシュ加工
さらにコックピット内部を切り抜き、
マシン全体に空気を送り込む、空冷システムを採用している

**フロントウイング**
フロントに強力なダウンフォースを与え、
ジャンピングスポットやコーナーリングでの、
コースアウトを未然に防ぐ

**ボールベアリング**

**シャーシ**
可能な限り肉抜きをほどこし、
徹底した軽量化を実現している

**フロントタイヤ**
ローハイトスポンジタイヤを装着
ボディの前傾姿勢を強調し、
フロントウイングによるダウンフォースを高めている

※発売日が変更になりました。

**8月25日発売**

**ファミコンカセット　予価 5,900円**

※表示価格には消費税は含まれません

# レーサー® ミニ四駆 ジャパンカップ

C 1989 TAMIYA　C OHBAYASHI・TOKUDA・SHOGAKUKAN　© KONAMI 1989

〈北陸地区〉025 229 1141 〈四国地区〉0899 33 3399 〈九州地区〉福岡092 715 8200 大牟田0944 55 4444 鹿児島0994 72 0606　タイヤルは正確にね♡

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

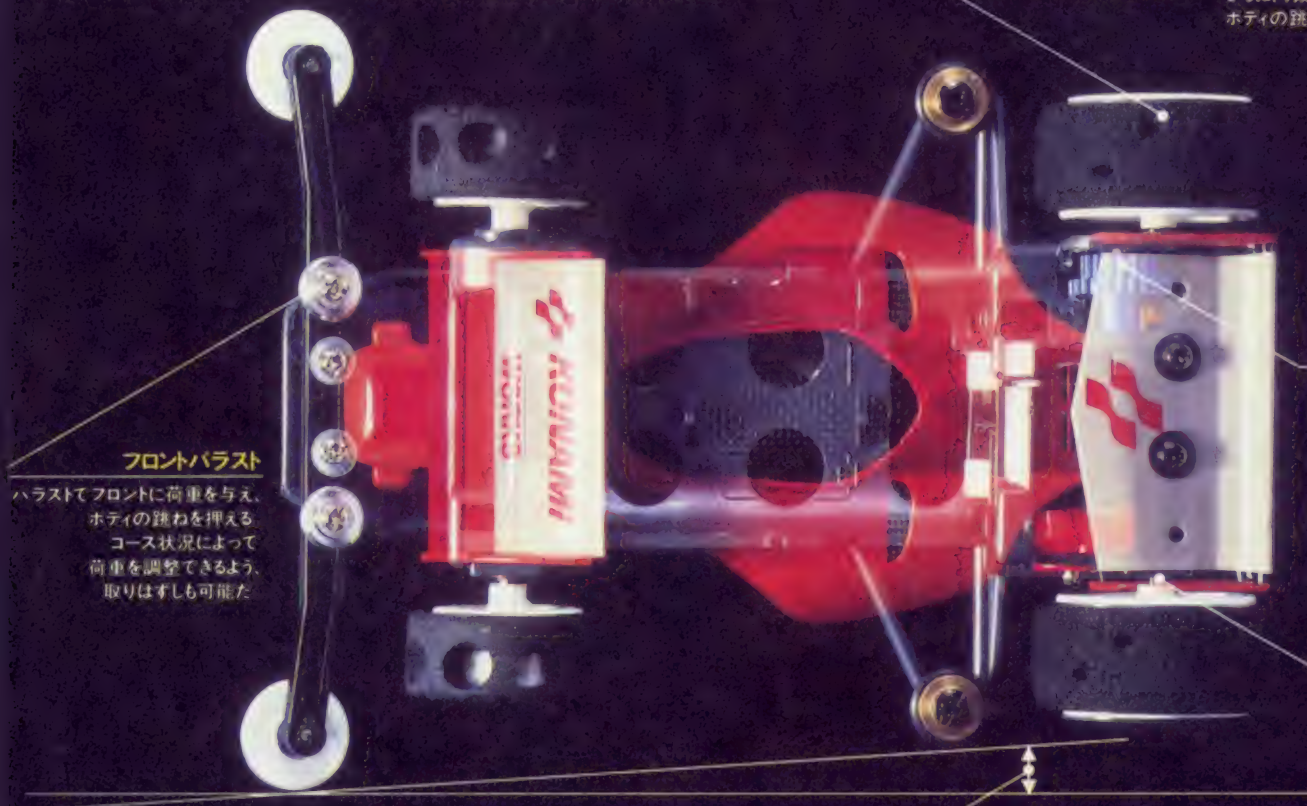
KONAMI

# コナミの頭脳×

## 初のミニ四駆対応型ファミコン、

**コナミ1号（耐久レース仕様）**

改造ポイント　徹底した軽量化と、フロントタイヤの接地力を高めるための大型フロントウイングが特長。軽量化はバッテリー効率を上げることにより、電池交換のタイムロスを最小限に押え、耐久レースを有利にするため。接地力を高めるのは、効率的なトラクションを得るため。両者は相反することだが、これをフロントウイングの空力を利用して解決している。



TAMIYA

## マシン改造のポイントを満載

ミニ四駆の魅力は、何といっても改造の魅力だ。モーターのパワーアップはもちろん、シャーシの軽量化、タイヤセッティングなどなど、チューンナップを重ねるごとに走りに磨きがかかってくる。そのミニ四駆の面白さを、そのままファミコンで味わえるのが「レーサーミニ四駆ジャパンカップ」だ。タミヤとの共同開発によって、マシン改造のポイントを満載し、タミヤの改造パーツもインプット。自分だけの改造マシンでレースを勝ち抜き、ジャパンカップをめざすのだ。ご存知、前ちゃんやミニ四ファイターも登場するよ。


コナミ週刊テレホンサービス　関東地区　03-262-9110　その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399〈北海道地区〉011-851-3000〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

コナミ株式会社　本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号

CBS SONY GROUP INC

遂にファミコン化！相原コージ監修

常識を超えた、爆笑ニュータイプ・アドベンチャーゲーム、今年、年末発売予定！——予価¥5,900

# 【かってにシロクマ】

発売・販売/CBS・ソニーグループ | © 双葉社 相原コージ | C1989 CBS/SONY GROUP Inc

ファミコンのことなら、まっかせなさい！　ジャンルを問わず、どんな難問でもズビズバっと解答だ!!

## 蒼き狼と白き牝鹿

**Q 世界編を始めるのは4人のうち誰が有利か？**
東京都／染野芳輝

**A** 4人の国はさまざまな条件が違うので、一言で言うのは難しい。だが、初心者がプレイするならリチャード1世がいいのでは？　なぜなら一番若く、隣接国も少ない。それだけ国力の増強や自分の訓練に時間がかけられるからだ。

| 源頼朝 | アレクシオス | リチャード1世 | ジンギスカン | 氏名 |
|---|---|---|---|---|
| 58 | 54 | 48 | 50 | 年齢 |
| 268 | 219 | 250 | 400 | [illegible] |
| 245 | 176 | 263 | 400 | [illegible] |
| 287 | 158 | 229 | 400 | [illegible] |
| 310 | 198 | 313 | 400 | [illegible] |
| 239 | 211 | 260 | 400 | [illegible] |
| 250 | 203 | 328 | 400 | [illegible] |
| 3 | 3 | 2 | 5 | 隣接国数 |

**Q 最初の1国をなかなか取ることができない。**
埼玉県／斉藤郷子

**A** 少々強引だがほぼ確実に取れる方法がある。自分の能力を少々上げたら住民を全員兵士にして攻め込むのだ。自国は取られても気にしない。攻め込んだ国の守りが手薄になるのでそこへ攻めこもう。

●攻め込む直前に変更するのがミソ。金と食料が不足しないように、十分貯えておくようにすること

●この兵力差なら勝利疑いなし。春の金と食料の不足に注意。十分でないと国力が落ちる

## 激亀忍者伝

**Q エリア4をクリアする最短のルートを教えて。**
佐賀県／管村寿人

**A** エリア4には大きく分けて2つのルートがある。比較的楽に進めると思われる最短のルートは、01→02→03→06→08→09→10→12→15→17→18の順。また、途中で仲間の誰かが捕まってしまった場合、10番の建物を抜けて13番の建物に入れば救出することができる。

●17番の建物の中を進むとやがて番号が変わる。この先にボスが！

**Q エリア5の巨大要塞が見つからないのです。**
千葉県／保科信昭

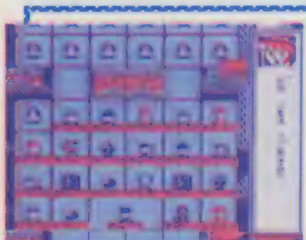
**A** エリア5の5つの出入口のうち、巨大要塞の移動ルートに通じているのはズバリ左下にある出入口だ。
左下の出入口から地下道を進んでいくと、フットクランのマークが描かれた扉が見つかる。この扉が巨大要塞のいる場所に通じているのだ。
巨大要塞は超強力なボスキャラ、ノーダメージで進もう。

●これが巨大要塞。2つの砲台を壊し、最上部の目を攻撃しよう

## 帰ってきた軍人将棋

**Q どうしても勝つことができず、困ってます。**
島根県／MR・K。

**A** まずは、コマ（動き、強さ）をおぼえよう。敵の動きと勝ち方を見て、コマが何かを確かめてから攻めこむ。コマの配置は、自分で、写真を参考に総司令部をコマ2にして、その周りを、コマ14、15、16で固める。そして、コマ10で攻めて、コマ1で敵総司令部を叩くのがベストだ。


●これを参考に、配置してみよう。この総司令部はいける

# 30秒Q速解答

われら、違う日に生まれてもゲームを愛する心は同じ…というワケで、今回は天地を喰らう・劉備玄徳の格好をしてみた。コントローラが熱いぜ！

©KOEI・KONAMI・ソフエル　イラスト／Apple Arts

関興

張飛

関羽

劉備

劉備はじめ蜀の英雄たち。いわく、正義は勝つ！信じるものは救われる!!おれたちゃ無敵

# ニューソフト300 秒緊急調理メモ

## 天地を喰らう

広い中国大陸を旅してまわる劉備軍。ストーリーが進むことに強力な武将が味方について、大軍団に。たのもしいかぎりだ。

ここではいよいよ佳境に入った、シナリオ7・8を紹介。呉・魏の大軍を倒すには、こちらも数万の兵士が必要になる!!

## シナリオ7・8を攻略

シナリオ7・8では、今までのシナリオに登場した城や砦に再び訪れることになる。以前は廃墟だったラクヨウが魏軍の本拠地になり、中国大陸の南部は呉軍の勢力下。国中駆け回ることになるだろう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ①武陵城 | ②零陵城 | ③長沙城 | ④建安城 |
| ⑤会稽砦 | ⑥呉　城 | ⑦都陽砦 | ⑧皇都城 |
| ⑨海　賊 | ⑩建業城 | ⑪広陵城 | ⑫合肥砦 |
| ⑬汝南城 | ⑭陳留砦 | ⑮陳　城 | ⑯洛　陽 |

| | |
|---|---|
| Ⓐしょうせきの洞窟 | Ⓑどりゅうの剣の洞窟 |
| Ⓒせいこうの剣の洞窟 | Ⓓしょうきの矛の洞窟 |

| 主な敵武将 | | |
|---|---|---|
| 徐盛 | 夏侯覇○ | 程昱　○ |
| 陸績 | 夏侯惇○ | 許褚　○ |
| 太史慈○ | 曹彰 | 司馬師● |
| 陸遜○● | 曹仁 | 司馬昭● |
| 孫権○● | 曹丕○● | 司馬懿● |

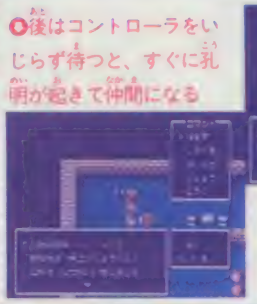
記号
●：知力200以上
○：武力200以上

### Q 眠っている孔明が起きてくれず困っています。

東京都／佐藤美樹夫クン

### A

孔明を起こすかどうかで「いいえ」を選ぶ。注意する点は孔明が起きるのを待つ間は、他のボタンにはいっさい触れないこと。孔明の魔力らおい返されるハメに。



○後はコントローラをいじらず待つと、すぐに孔明が起きて仲間になる

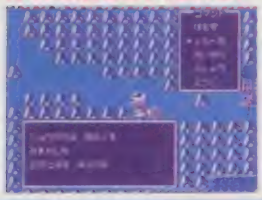
○寝っている孔明を起こすと怒られる。迷わず、「いいえ」を選択しよう

### Q せきとばはどこにいるの?そして使い方は!?

大分県／ドクターQクン

### A

シナリオ2の最初に行った氾水関から南へ1、西へ8の所を調べるといる。持つと素早さが上がるのだ。



○氾水関の中じゃなくてフィールド上を探す。せきとばを持った武将は素早く動ける!

## じゃじゃ丸忍法帳

### Q あかしおが倒せなくて困っています。

秋田県／ケロンパンクン

### A

あかしお、ゆめくいは普通の攻撃はまったく通用しない敵キャラで、忍術でしか倒せない。じゃじゃ丸のほうぎょくの術を使えばOKだ。

○手強いあかしおも、忍術を使えば倒すことができるのだ!

ちなみに、妖術使いはあかしおの逆で忍術が効かない。

## デビルマン

### Q ボスキャラのゼノンの倒し方を教えて下さい。

山梨県／狭間恭介クン

### A

ゼノンと戦うにはぜひ怒りを最大値まで上げておきたい。戦闘が始まったら画面左端の足場に乗り、2つの顔から発射される炎をジャンプでかわしつつ上の顔めがけて火の玉を撃ち続ければ勝てる!

○ダメージを恐れずに戦おう。よけているばかりではかえって危険

## ホーリータイヴァー

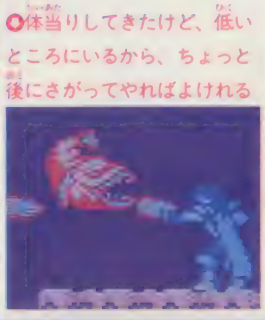
### Q 3面のしゃちほこのような敵に困ってます。

東京都／スッタモンクン

### A

その敵は、マッド・ブッチャーですね。この敵は、子供のような敵を落としてきて、時々体当りしてくるから、倒すのも大変だ!

写真のように、溝で子供を防ぎ、低いところにいて、体当りしてきたらすぐよけて攻撃してやるようにしていれば、倒されることはないぞ!



○体当りしてきたけど、低いところにいるから、ちょっと後にさがってやればよけれる

○このように、溝に敵が落ちてくれるから、ダメージを受けることはなくて楽なのだ

## たった3秒Q速解答

奇々怪界　Q・七福神を助けた後から進めない。(東京都／吉田金治クン)　A・とり1の上にある3つの井戸の左側から出るおばけうりを50匹倒すと階段が出る。そこを行こう。魔界島　Q・7つの島のボスの先に行けない。(茨城県／高村宏志クン)　A・ジャックナイフ島の右はしの建物に入ると浮上島に行くことが出来るのでそこを行こう。

らんがい Q&A ウィザードリィII

Q・ル・ケブレスの所から先に進めません。(岡山県／山崎泉亜クン)　A・ここから先へ行くにはまず善と悪の水晶が必要。さらに2つの水晶の力を使うが、それぞれの力を中和しなければならない。その中和とは…。

# 30秒Q速解答

## シナリオ7

シナリオ7での目的は、呉の大将、孫権を撃つこと。だが当の孫権は大して恐ろしい敵ではない。孫権のいる建業城までは戦がほとんどないので、ムダな戦いはなるべく避けた方がよい。

○あまりに遠い建業城。宿も少ない

○建業城を守る太史慈は強力な敵

○策略さえ封じれば勝ったも当然だ

## シナリオ8 ①

魏の皇帝を名乗った曹丕が劉備軍を待ちかまえている。最初は合肥砦、次は汝南城。曹丕は暗殺の計を使ってくるので、策免の計をひんぱんに使うことを忘れずに。S・Pガモノをいう。

○曹丕とは2度戦うことになる。暗殺の計が得意だ

○ロほどにもないヤツ。魏の皇帝にしては少々役者不足だなあ

## シナリオ8 ②

ついに最後の敵、司馬懿が現れた。司馬懿だけでも大した強敵なのに、従っている部下も一流の武将。こちらが数万の兵で立ちむかっても油断ならない。

### 司馬懿が登場

どうにか曹丕軍を倒したのもつかの間、最強最大の敵・司馬懿がかけつけた。この先、司馬懿とは3度も戦うことになる。

○最初はラクライの計を使ってくる。十字ボタンを上上下下左右下とおす

### 最後の戦場は洛陽

汝南城！陳留砦と司馬懿軍をおいつめて、ついに洛陽へ。かいしんたんを持てるだけ持つことをおススメする。全5回戦。

○第3回戦まではラク

○前免の計だ!!

○司馬懿軍との対戦のときは他の武将は放っといて司馬懿1人を集中攻撃することだ

## 最強の武器はここにある!!

シナリオ6で黄巾賊に盗まれてしまった5本の剣のかくされている場所を公開。この5本の他にも"しょうきの矛"という情報のなかった武器もある。

| | |
|---|---|
| エキゾうさの剣 | 呉城で情報がもらえる。山道にあるキラリと光るものが実はこの剣なのだ。 |
| せいちょうの剣 | 首都城に海賊を倒してほしいと頼む人がいる。頼みを聞いてあげよう。 |
| ばくやの剣 | 広陵城内の木にかくされている。すぐそばに足をケガした子供がいる。 |
| せいこうの剣 | 汝南城の中にある洞窟の宝箱の中にある。広い洞窟なので探すのに苦労しそう。 |
| かんしょうの剣 | 陳留砦に近い洞窟の宝箱の中に、他にも強力な防具も手に入る。 |
| しょうきの矛 | かんしょうの剣と同じ洞窟にある。最も強い武器なのでぜひ手に入れよう。 |

○せっかく作ってもらった剣が盗まれた

○木の下で足を切ったって!?よく調べてみる価値がありそう

○礼に刀をもらった

## シャドウゲイト

**Q** 湖に入れた水晶玉が取り戻せないんです。

神奈川県／藤原由紀子クン

**A** この水晶玉を2回使うことを知ってるとはサスガだね。質問の通りここで水晶玉を取り戻しておかないとあとで困るんだ。方法は意外と簡単なんだ。つかう→たいまつの火→凍った湖、でOK。これで水晶玉が浮かびあがってくるよ。それを取ろう!!

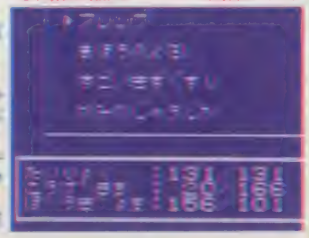
○たいまつの火で氷に水が張けるかどうかはともかく意外な盲点

## ハイドライド3

**Q** レベルが上がったのに敵を倒せません。

千葉県／ニャームコクン

**A** それはおそらく、キミの持っている武器に原因がある。スリング、やり、小型の弓は離れた所から敵を攻撃できるが、レベルが上がっても一定の攻撃力しか与えられないのだ。剣など普通の武器を装備すれば、自分の攻撃値に武器の数値がプラスされる。



○ごらんの通り、スリングのような間接武器はレベルに関係がナイ

## 質問募集

ファミコンゲームに関する質問を募集します。ゲームのジャンルや新旧にかかわらず、ドンドン読上で回答します。下のハガキのイラストの要領でハガキを送ってください。

ゲームの内容じゃなくても、ファミコンのことならなんでも質問OK。キミからのハガキを待っているぞ!

## たった7秒Q速解答

ファイナルファンタジーII Q・レオンハルトが行方不明のまま見つからない。(兵庫県／直原俊介クン) A・物語も後半に、皇帝の座についた彼と再会できる。その後は…

ドラゴンボール Q・第3章の途中で死ぬと初めに戻ってしまうのですが、(熊本県／泉岡武クン) A・そう第3章はコンティニューはできない。第3章はそれだけキビシイ。


©本宮ひろ志／本宮企画／集英社／CAPCOM・アイレム・ダイナミック企画／CIC／㈱ナムコ・JALECO・KEMCO・㈱ナムコ

董卓

袁紹

袁術

呂布

この国は私だけのもの。正義をきどる劉備軍め、よーくクビを洗って待っておれ！…と呉軍他

# ニューソフト ベストプレープロ野球

## 選手データ公開!!

ベストプレープロ野球の新データが発売されたぞ!! 今回はその内容を公開しよう。今年のGチームは優勝できるかな?

○表の通りに入力するのもいいが、自分の好みを少し加えるのも楽しいだろう

○左側の小さいほうがデータROM。表のデータを入力するのがめんどうな人は通販で

## セロリリーグ

### Dチーム

にしもほの加入で投手陣はレベルアップ。走者をため強力な上位陣で得点をあげよう。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | ｺﾝﾄﾛｰﾙ | 緩急 | 安定 | 質 | 術 | 回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こたつ | Re | B | 144 | A | A | B | B | C | 24 |
| おにょ | Re | C | 138 | B | A | A | C | B | 26 |
| にしもほ | Re | C | 136 | B | A | B | C | A | 24 |
| すきのと | Lo | D | 132 | B | B | C | C | C | 26 |
| やまもも | Lo | C | 136 | B | B | C | B | D | 26 |
| たかまさ | Re | C | 138 | B | B | C | D | A | 20 |
| よめむら | Lo | A+ | 136 | C | C | D | C | C | 22 |
| かびま | Ru | A+ | 138 | C | C | C | B | C | 26 |
| たなか | Ro | C | 134 | C | D | D | C | C | 24 |
| うえはる | Ro | B | 146 | B | C | C | A | D | 26 |
| かくげん | Ro | B+ | 148 | A | B | B | B | C | 26 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | C | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ヌ | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ひこの | R | P | - | - | - | - | B | B | C | D | C | C | C | C | 0 | +1 | 0 | 270 |
| にもや | R | S | - | - | C | C | - | C | B | B | C | B | C | +2 | 0 | 300 | | |
| ジョーズ | R | S | - | - | - | C | B | B | C | C | B | D | B | 0 | 0 | 280 | | |
| おちやい | R | S | - | C | D | - | - | D | D | A | A | C | D | A | +2 | +1 | 310 | |
| だいほう | L | P | - | D | - | - | E | B | C | D | D | B | D | B | 0 | −2 | 270 | |
| うにょ | R | P | - | - | CCB | - | B | C | D | C | B | E | A | 0 | +1 | 270 | | |
| かあまと | L | S | - | C | - | - | O | D | D | B | C | C | C | C | 0 | −1 | 280 | |
| なかむや | R | P | C | - | - | - | - | - | A | D | D | D | A | D | C | 0 | 0 | 240 |
| おおひし | R | S | A | - | - | - | - | - | B | D | D | E | C | C | E | −1 | 0 | 220 |
| おーみや | L | P | B | - | - | - | - | - | C | D | D | C | D | D | D | 0 | 0 | 240 |
| たつまみ | R | S | - | - | C | - | A | - | B | B | C | E | D | B | E | 0 | −1 | 240 |
| さいとん | R | P | - | - | - | D | - | O | C | D | D | E | B | E | B | −1 | 0 | 230 |
| かたおば | L | S | - | - | - | D | - | E | C | D | C | D | C | D | B | +1 | +1 | 250 |
| おば | R | P | - | - | - | - | - | B | C | C | C | D | C | C | D | 0 | −1 | 250 |
| にむらーに | R | S | - | - | - | - | - | C | D | D | C | D | C | C | D | 0 | +1 | 260 |
| こまつだき | R | S | - | - | - | - | - | D | C | C | E | D | B | D | D | −1 | +1 | 250 |

### Gチーム

一、二を争う強力な先発陣。破壊力満点の打線。十分優勝も。ただリリーフ陣に弱みが。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | ｺﾝﾄﾛｰﾙ | 緩急 | 安定 | 質 | 術 | 回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| くわおか | Ro | A | 146 | A | B | B | C | B | 26 |
| まっきい | Ro | B | 148 | A | C | B | A | C | 26 |
| ガーリック | Ro | A+ | 142 | A | B | A | B | B | 26 |
| さいとー | Ro | C | 140 | B | C | C | B | C | 26 |
| ニーだ | Ro | A | 142 | B | C | C | C | D | 24 |
| みずも | Ro | A+ | 138 | B | C | C | B | E | 22 |
| きだだ | Ro | A | 144 | D | E | D | C | E | 24 |
| まつやに | Ro | C | 136 | C | C | C | C | C | 24 |
| ずび | Lu | A | 136 | B | C | E | C | D | 22 |
| ひろら | Ro | C | 140 | C | C | D | B | C | 26 |
| かぼり | Ro | C | 136 | A | B | C | B | B | 26 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 食 | ヌ | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ほたはた | R | S | - | B | C | - | - | - | B | C | C | B | D | C | C | −1 | 0 | 290 |
| すりも | R | S | - | - | - | - | C | - | B | B | C | D | C | B | D | 0 | 0 | 280 |
| しのいた | L | S | - | - | A | - | - | - | D | D | A | A | E | A | D | +1 | −1 | 320 |
| ほりゃ | R | P | - | - | - | D | - | D | B | C | B | B | B | E | A | 0 | 0 | 300 |
| シロやぎ | L | P | - | - | - | - | - | C | D | C | B | A | C | D | A | +2 | −1 | 310 |
| うまだ | L | P | - | - | C | - | - | C | B | D | D | C | B | E | C | +1 | −1 | 290 |
| おかだき | L | S | - | DD | - | D | - | - | C | D | C | D | C | C | D | 0 | −2 | 280 |
| なまいら | R | P | B | - | - | - | - | - | D | E | D | D | C | D | D | −1 | 0 | 230 |
| なかば | R | S | C | - | - | - | - | C | B | C | D | C | E | C | C | 0 | +1 | 250 |
| あるた | R | P | B | - | - | - | - | - | E | E | C | C | E | C | D | 0 | +1 | 260 |
| かあい | R | S | - | - | CCBD | | | | B | C | D | E | C | C | E | 0 | 0 | 250 |
| つつえ | L | P | - | D | - | - | - | - | D | D | D | D | D | C | C | 0 | −2 | 240 |
| ふくお | R | S | - | - | DC | - | - | - | C | D | E | E | C | D | E | 0 | 0 | 220 |
| みもだ | R | S | - | - | - | - | C | C | C | C | B | D | C | C | 0 | +1 | 250 | |
| こうも | R | P | - | - | - | - | ED | | B | B | D | D | C | D | D | −1 | 0 | 250 |
| ふー | R | P | - | - | - | - | - | O | A | C | D | D | A | E | A | 0 | 0 | 260 |

### Cチーム

長打力のなさを、優秀なピッチングスタッフでカバー、小きざみに得点して抑えきれ!

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | ｺﾝﾄﾛｰﾙ | 緩急 | 安定 | 質 | 術 | 回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| きたぼっぽ | Re | C | 136 | A | A | A | C | A | 26 |
| おおにょ | Lo | A+ | 142 | A | A | A | B | B | 24 |
| かわぶち | Lo | A | 140 | A | C | B | B | C | 26 |
| ながほみ | Ro | B | 146 | B | C | C | C | C | 24 |
| しろたけ | Ro | A | 138 | B | B | C | C | C | 24 |
| かわひま | Re | B | 140 | B | B | C | C | D | 24 |
| きたう | Re | A+ | 142 | C | B | C | C | C | 24 |
| かないし | Re | A+ | 134 | C | C | B | B | C | 22 |
| きよかあ | Lu | D | 132 | B | C | C | C | B | 26 |
| かばばた | Re | B+ | 136 | B | B | B | C | B | 24 |
| つだ | Re | B | 146 | B | C | D | C | D | 26 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 捕 | 実 | ヌ | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| たかはら | B | P | - | - | - | CC | - | B | A | C | B | B | C | C | +1 | 0 | 270 | |
| しゃうだ | B | S | - | - | B | - | - | - | C | B | B | A | C | A | E | 0 | 0 | 330 |
| ローソン | R | P | - | - | - | B | - | - | C | C | C | D | C | C | C | 0 | 0 | 270 |
| こばやかま | L | P | - | C | - | - | - | - | D | D | C | C | B | D | B | 0 | −1 | 280 |
| ドラン | R | P | - | - | - | - | - | D | D | C | C | D | D | C | E | B | 0 | 0 | 260 |
| ながひま | L | S | - | - | - | - | - | A | B | C | C | C | C | C | C | +1 | −1 | 250 |
| やまさひ | B | S | - | - | - | D | - | B | B | B | C | B | C | B | E | 0 | 0 | 250 |
| たつかや | R | P | A | - | - | - | - | - | B | E | C | D | B | D | E | 0 | 0 | 250 |
| うえた | R | S | C | - | - | - | - | - | C | D | E | E | C | D | E | 0 | 0 | 230 |
| のむらけん | B | S | - | - | - | CC | - | - | B | B | C | E | C | C | D | 0 | 0 | 250 |
| こうしん | L | S | - | - | - | CCD | - | - | C | C | D | E | B | D | E | 0 | −1 | 240 |
| たかくろ | R | S | - | - | - | CC | - | D | D | C | C | D | C | C | E | 0 | 0 | 240 |
| おさまい | L | P | - | C | - | - | D | D | D | D | D | C | E | B | 0 | −2 | 250 | |
| やまも | R | S | - | - | - | - | - | B | B | C | C | D | D | D | E | 0 | +1 | 250 |
| おきっわ | R | S | - | - | - | - | - | C | C | D | D | D | C | D | C | D | +1 | 250 |
| にせだ | L | P | - | - | - | - | - | E | D | D | C | D | C | D | C | +2 | −2 | 270 |

### Sチーム

パリッチュの新加入で上位陣は他チームにヒケをとらないが、投手陣、特にリリーフに難。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | ｺﾝﾄﾛｰﾙ | 緩急 | 安定 | 質 | 術 | 回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| おばにゃ | Ro | C | 136 | B | B | B | C | B | 26 |
| いとい | Ro | C | 142 | A | C | B | B | C | 26 |
| たかも | Ro | A+ | 144 | B | C | C | A | C | 24 |
| なかもば | Re | C | 140 | B | C | C | C | C | 24 |
| みやもも | Ru | A | 134 | C | C | D | D | C | 26 |
| やも | Lo | A | 136 | C | D | C | D | D | 24 |
| たにに | Re | C | 136 | C | C | D | C | C | 24 |
| おかか | Re | A | 140 | C | C | D | C | E | 24 |
| かとふ | Lo | A | 136 | C | D | E | C | D | 22 |
| ないと | Re | A | 138 | C | C | D | B | D | 26 |
| アイケル | Re | B+ | 142 | B | C | D | B | C | 26 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ヌ | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| くりあま | B | S | - | - | - | - | - | B | C | B | C | D | C | C | E | 0 | 0 | 300 |
| となしの | B | S | - | - | CC | - | D | C | B | C | E | D | C | E | 0 | 0 | 270 | |
| いげまま | R | P | - | - | - | B | - | A | C | E | D | A | E | A | 0 | 0 | 250 | |
| パリッチュ | R | P | - | C | - | - | - | - | C | D | D | A | D | E | A | 0 | 0 | 270 |
| ひぼさわ | R | S | - | - | - | - | C | B | C | D | C | A | D | A | 0 | +1 | 280 | |
| すちうら | L | P | - | O | - | - | D | E | E | B | B | D | D | B | +1 | −1 | 260 | |
| なぎしげ | R | P | - | - | D | - | - | B | C | D | E | B | D | B | −1 | 0 | 230 | |
| ぱた | L | P | C | - | - | - | - | - | D | C | D | D | C | D | E | 0 | −1 | 250 |
| やえがき | R | S | C | - | - | - | - | E | E | D | C | E | C | D | 0 | +1 | 250 | |
| すひ | R | S | - | - | - | B | - | - | B | C | C | C | C | B | D | 0 | +1 | 250 |
| きくらや | R | S | - | - | C | - | - | - | C | C | D | E | C | C | E | 0 | 0 | 250 |
| しいい | R | S | - | - | B | - | C | - | C | C | C | E | C | C | E | 0 | 0 | 230 |
| みすたに | L | S | - | - | C | - | C | - | D | C | C | D | C | D | C | E | 0 | −1 | 230 |
| あまい | L | S | - | - | - | - | - | C | C | D | C | D | C | C | D | 0 | −1 | 270 |
| おかは | R | P | - | - | - | - | - | C | C | D | D | D | C | C | D | 0 | +1 | 260 |
| わかなつ | L | S | - | - | - | - | - | E | E | E | A | A | E | C | C | +2 | −1 | 290 |

### Wチーム

エース・えんぼうは衰えが不安。一発の長打よりも足をからめた機動力で勝負だ。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | ｺﾝﾄﾛｰﾙ | 緩急 | 安定 | 質 | 術 | 回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| えんぼう | Ro | A+ | 142 | A | B | B | C | B | 24 |
| にゆら | Lu | D | 136 | B | B | C | C | A | 22 |
| さいぼう | Ro | A | 134 | A | B | C | B | A | 22 |
| だうもん | Ro | A | 140 | B | C | C | C | D | 26 |
| のむや | Lu | A | 140 | B | B | C | C | D | 24 |
| あひかわ | Ro | A | 140 | C | D | C | D | D | 24 |
| まちもと | Ro | A+ | 138 | C | C | D | D | C | 22 |
| おかもとる | Lu | C | 136 | C | C | D | D | C | 24 |
| たまー | Lu | A | 136 | C | C | D | C | D | 24 |
| かけぼた | Ro | B+ | 140 | C | B | B | B | C | 26 |
| なかまま | Ro | A | 146 | B | B | C | B | C | 28 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 食 | ヌ | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| たかはび | B | S | - | - | - | A | - | - | B | B | D | C | B | C | E | 0 | 0 | 280 |
| ちょうち | R | S | - | - | - | C | - | - | C | C | C | D | C | B | E | 0 | 0 | 270 |
| たかざゅ | L | S | - | - | ACB | - | - | - | B | A | B | A | B | B | D | 0 | −1 | 300 |
| ポンチョ | R | P | - | D | - | - | D | D | C | C | A | C | D | A | +2 | 0 | 290 | |
| パチョロ | R | P | - | D | - | E | - | D | C | C | C | C | B | C | B | 0 | +1 | 310 |
| やまだき | L | P | - | - | - | - | - | C | B | C | C | D | C | C | 0 | −1 | 280 | |
| やちき | B | S | - | - | - | - | - | A | B | A | C | C | C | C | D | 0 | 0 | 250 |
| いちかや | R | P | C | - | - | - | - | - | C | E | C | D | C | D | D | 0 | 0 | 260 |
| たにじげ | R | P | D | - | - | - | - | - | B | D | D | E | D | D | C | 0 | 0 | 250 |
| ほにば | R | P | DE | - | - | - | - | - | D | E | D | D | D | D | D | 0 | +1 | 250 |
| おおう | R | P | - | D | - | D | - | - | C | D | E | E | C | E | C | 0 | 0 | 240 |
| むりおた | B | S | - | DCCC | - | - | - | - | C | B | D | E | C | C | E | 0 | 0 | 230 |
| ひの | R | S | - | - | C | - | C | - | C | C | D | E | C | D | E | 0 | 0 | 230 |
| かとひ | L | S | - | - | - | - | - | D | D | C | D | C | E | D | −1 | 250 | | |
| ひしばし | R | S | - | - | - | - | - | C | B | C | D | E | C | C | D | 0 | 0 | 260 |
| みあした | L | P | - | - | - | - | - | C | C | B | C | E | B | C | D | 0 | −1 | 250 |

### Tチーム

不安定な投手陣を打線がどれだけカバーできるかがカギ。が、爆発的な打撃力となると?

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | ｺﾝﾄﾛｰﾙ | 緩急 | 安定 | 質 | 術 | 回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あーゆ | Ro | A+ | 140 | A | B | B | B | B | 26 |
| なたた | Lo | A | 142 | B | C | C | C | C | 24 |
| いてだ | Ro | C | 138 | B | C | D | C | C | 24 |
| いたう | Ro | B | 140 | C | C | B | C | C | 24 |
| いもまた | Lo | A+ | 138 | B | C | D | B | C | 24 |
| しまお | Ro | A | 142 | C | C | C | C | D | 26 |
| とうあま | Lo | A | 140 | B | C | E | C | D | 24 |
| すびとも | Ro | C | 134 | C | C | D | C | C | 26 |
| みこひば | Ru | C | 136 | C | D | D | C | D | 26 |
| のた | Ro | A | 142 | B | C | C | D | D | 26 |
| なかみし | Ro | A+ | 140 | A | B | C | C | C | 26 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 食 | ヌ | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| わちゃ | R | S | - | - | C | - | C | - | C | B | C | D | C | B | E | 0 | 0 | 270 |
| ひなた | R | S | - | - | - | BA | - | - | B | C | C | C | C | C | E | 0 | 0 | 260 |
| フィルター | R | P | - | B | - | - | - | - | C | D | E | D | C | E | A | 0 | +1 | 270 |
| わから | R | P | - | - | DC | - | - | - | C | C | D | B | B | B | B | +1 | 0 | 270 |
| まるみ | R | P | - | - | - | - | C | - | C | C | C | C | A | B | C | B | 0 | +1 | 280 |
| たは | L | S | - | - | - | - | D | - | D | D | D | C | B | D | D | C | 0 | −1 | 270 |
| おーの | B | S | - | - | - | - | - | B | C | B | D | D | C | C | E | 0 | 0 | 260 |
| きば | R | P | B | - | - | - | - | - | C | E | D | D | C | C | D | 0 | 0 | 250 |
| よひと | R | S | C | - | - | - | - | - | B | D | D | E | C | C | E | 0 | 0 | 240 |
| やき | R | P | - | - | - | DDD | | | C | C | D | E | C | D | C | −1 | 0 | 240 |
| やまさき | R | S | - | - | - | C | - | - | C | D | D | E | C | D | D | 0 | 0 | 230 |
| つるり | L | S | - | - | C | - | - | - | C | C | D | E | D | C | E | 0 | −1 | 240 |
| とまれ | R | P | - | C | - | - | D | - | C | C | D | D | C | D | D | 0 | 0 | 240 |
| かまもり | L | S | - | - | E | - | - | - | C | C | D | D | C | C | C | C | D | +1 | −1 | 250 |
| なたぎ | L | S | - | - | - | - | - | C | C | C | D | D | C | C | D | 0 | −2 | 240 |
| まも | R | P | - | - | - | - | - | O | D | D | C | C | D | C | D | +1 | 0 | 250 |

ミネルバトンサーガ Q・青い玉がみつからない。(広島県／西本一生クン) A・ゴルゴンの宝内左上にある。ほぼ入口と同じ輪線上。他にグラの盾も。マップを取ろう。

三国志・中原の覇者 Q・孔明が味方にならない。(神奈川県／諏訪勇一クン) A・徳と忠が高いと寝返らないのだ。殺さないよう少々武力の低い武将で攻め捕虜にしよう。

ウィザードリィII Q・3階で必要なアイテムとは何なんでしょう？(東京都／杉木素文クン) A・説明書のヒントではボルタック商店にある、と書いてあったね。これは大して高価なものではないので安い物から買い、持っていこう。

# 30秒Q速解答

燃えろ！プロ野球'88決定版 Q・スイッチヒッターがスイッチしない。（秋田県／安藤浩司クン） A・スタートボタンでタイムをかけ十字ボタンの左右でOK。信長の野望 Q・金がふえず国力が上がらない。（大阪府／平田真タン） A・最初の年の春に年貢を50にして毎年夏には減そう。これでグンと違う。年貢の上げすぎに注意しよう。

さて、次の追加選手だが、市販版はそれぞれのチームの選手と入れ替わって入っている。が、ここでは別に紹介する。

●追加選手

| 野手名（チーム） | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ス | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こまだき | L | L | S | - | - | - | - | - | D | C | D | D | E | C | C | D | 0 | -2 | 250 |
| おいしかわ | F | R | S | - | - | - | - | - | C | B | C | E | C | D | D | 0 | 0 | 240 |
| こあま | O | R | S | C | - | - | - | - | - | C | D | E | E | C | D | E | 0 | 0 | 220 |
| あび | C | R | P | - | - | - | DC | - | C | D | D | E | C | D | E | 0 | 0 | 250 |
| やなな | S | B | S | - | - | - | - | CD | C | B | E | E | D | D | E | 0 | 0 | 230 |
| たたい | T | B | S | - | - | - | D | E | C | C | D | E | E | C | D | 0 | 0 | 250 |

●投手データの見方

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ro | 右上手投げ | 球速 | 球の速さ |
| Lo | 左上手投げ | 切 | 球のキレ |
| Ru | 右下手投げ | 制球 | 制球力 |
| Lu | 左下手投げ | 安 | 安定性 |
| A | 直球・カーブ | 質 | 球質 |
| B | 直球・スライダー | 癖 | 投癖 |
| C | シュート・スライダー | 調 | 調整力 |
| D | カーブ | | |
| - | 持ち球 | | |

●野手データの見方

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| R | 右打ち | 2 | 二塁手 | 実 | 実績 |
| L | 左打ち | 3 | 三塁手 | ス | スタミナ |
| B | スイッチ | S | 遊撃手 | 巧 | こなれ |
| P | 投手兼任 | O | 外野手 | 長 | 長打力 |
| S | 走り | 肩 | 肩の強さ | 信頼 | 信頼度 |
| C | 捕手 | 走 | 走力 | 対左 | 対左打数 |
| 1 | 一塁手 | 眼 | 選球眼 | 打撃 | 打撃指数 |

# パセリリーグ

## Lチーム

3～5番の長打力は驚くべきものが。投手陣は、中継ぎ、抑えが先発に比べかなり落ちる。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | 切れ | 制球 | 安定 | 質 | 癖 | 調整 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| わななべ | Ro | A+ | 146 | A | B | B | C | C | 26 |
| たいげん | Ro | B+ | 146 | A | A | A | B | B | 26 |
| くどぶ | Lo | A | 142 | A | B | B | B | B | 26 |
| もりあま | Ro | A+ | 140 | B | B | B | B | C | 24 |
| あにまつ | Ru | A | 136 | B | C | C | C | B | 26 |
| いしび | Ro | B+ | 142 | B | C | C | C | C | 24 |
| たやまま | Ro | C | 140 | C | C | C | B | C | 24 |
| おがあ | Lo | A | 136 | C | C | D | C | D | 24 |
| おたもこ | Ro | A | 138 | C | C | D | C | D | 26 |
| おた | Lu | D | 134 | C | C | D | D | C | 24 |
| やまや | Ru | C | 136 | C | C | D | C | B | 22 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ス | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ひらよ | B | P | - | - | - | - | - | A | A | A | B | B | C | B | D | 0 | +1 | 310 |
| こもの | R | S | - | - | - | C | - | B | C | D | E | D | C | D | 0 | 0 | 230 |
| あさあま | R | P | - | - | - | - | A | A | A | D | B | A | D | A | 0 | 0 | 280 |
| きれはら | R | S | - | B | C | - | B | C | A | B | A | B | A | +2 | +1 | 290 |
| ークラー | L | P | - | - | - | D | C | D | D | D | A | E | A | 0 | -2 | 260 |
| いちば | R | S | - | - | BC | - | B | B | B | B | C | B | B | +2 | +1 | 280 |
| あび | L | S | - | C | - | - | C | C | D | D | D | C | D | D | 0 | -2 | 260 |
| なたた | R | S | B | - | - | - | - | B | C | D | E | D | D | E | -1 | 0 | 220 |
| うち | R | S | - | - | A | - | - | B | B | B | C | B | B | E | +1 | 0 | 270 |
| いとま | R | S | A | - | - | - | - | C | C | C | C | B | C | D | 0 | 0 | 250 |
| ひろはび | R | P | - | - | DD | - | - | D | C | C | D | D | C | D | 0 | +2 | 250 |
| となしの | R | S | - | B | - | C | C | C | D | D | C | C | D | 0 | 0 | 260 |
| たまー | R | P | - | - | - | C | - | B | D | D | D | B | D | C | -1 | 0 | 250 |
| まちかま | L | S | - | - | - | - | B | C | C | D | D | C | C | E | 0 | -1 | 250 |
| にしおは | R | P | - | - | - | - | B | B | C | D | D | D | C | D | 0 | +1 | 260 |
| たちはま | L | P | - | - | - | - | C | C | D | D | D | E | D | D | -1 | -2 | 250 |

## Buチーム

エースのあはのはもちろん健在。抑えのいしもほぼ不安なし？ 打線は外人がメインとなる。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | 切れ | 制球 | 安定 | 質 | 癖 | 調整 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あはの | Lo | A+ | 142 | A | A | A | B | B | 26 |
| おかの | Lo | A | 140 | A | C | B | B | C | 26 |
| むらら | Lu | D | 134 | B | A | C | C | B | 22 |
| やまさび | Ro | A | 140 | B | C | C | B | C | 26 |
| たかうなき | Ro | A | 138 | B | B | C | C | C | 26 |
| かとてつ | Ro | B+ | 140 | B | D | C | B | D | 24 |
| さささ | Ru | C | 134 | C | C | D | D | C | 24 |
| いけした | Ro | B | 138 | C | D | D | C | D | 24 |
| きのびた | Lo | D | 136 | B | C | C | C | C | 24 |
| いしもば | Lo | A | 138 | C | C | C | B | C | 24 |
| よしひ | Ro | B+ | 144 | B | B | C | A | C | 28 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ス | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| おおいひ | R | S | - | - | B | - | - | D | A | B | B | B | B | D | 0 | 0 | 280 |
| あらり | L | S | - | D | - | - | C | C | C | A | B | C | A | D | 0 | -1 | 290 |
| たかひさ | R | P | - | - | - | - | C | C | D | D | C | B | D | B | 0 | +1 | 250 |
| ブライアン | L | P | - | - | - | - | C | C | C | C | B | A | E | A | +2 | -1 | 300 |
| ドッドソン | L | P | - | - | C | - | - | - | C | D | D | B | D | B | 0 | -1 | 270 |
| くりめし | L | P | - | - | - | - | D | E | D | D | B | E | D | C | 0 | -2 | 250 |
| むらとみ | R | P | - | - | - | DDC | - | B | C | D | C | C | C | B | +1 | +1 | 260 |
| やまひた | R | P | B | - | - | - | - | B | D | D | D | C | D | C | 0 | 0 | 230 |
| ももき | R | S | - | - | - | CB | - | C | C | C | D | C | D | D | 0 | 0 | 230 |
| ふるいば | R | S | C | - | - | - | - | B | D | D | E | D | D | D | 0 | 0 | 220 |
| かなむら | R | P | - | - | - | A | - | - | B | D | C | C | A | C | C | +1 | +1 | 280 |
| よひた | R | S | - | - | C | - | C | - | C | B | D | E | D | D | E | -1 | 0 | 220 |
| はだた | R | P | - | C | - | D | - | - | C | D | D | C | D | D | C | 0 | +1 | 260 |
| こめさき | L | S | - | - | C | - | C | - | B | C | C | E | D | C | E | 0 | -1 | 240 |
| こやち | L | P | - | C | - | - | - | - | C | D | C | C | D | C | C | 0 | -1 | 250 |
| あわてし | L | P | - | - | - | - | C | D | D | C | C | D | C | C | C | 0 | -1 | 250 |

## Fチーム

両リーグ通してNo.1の投手陣は素晴らしいの一言。迫力不足の打線の奮起に期待が。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | 切れ | 制球 | 安定 | 質 | 癖 | 調整 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| にしだき | Ro | B | 146 | A | B | A | B | A | 26 |
| まちうら | Ro | A+ | 147 | A | B | A | A | B | 26 |
| つも | Ro | A | 147 | B | B | C | C | C | 26 |
| こうも | Lu | A | 140 | A | C | B | C | C | 26 |
| しはば | Ro | B | 140 | B | B | C | C | B | 22 |
| かねさか | Ro | C | 136 | B | C | C | D | C | 24 |
| たなかか | Ro | A | 140 | C | D | D | C | D | 24 |
| しにむら | Lu | A | 134 | C | C | D | D | D | 24 |
| うわおか | Ru | C | 136 | B | E | E | C | D | 24 |
| たてた | Ro | C | 138 | B | C | C | B | C | 26 |
| さとない | Ro | B+ | 147 | A | C | C | B | C | 28 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ス | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| すずき | L | S | - | - | - | - | - | B | B | B | C | E | D | C | D | 0 | -1 | 250 |
| しろい | B | S | - | - | B | - | - | C | C | B | C | B | B | D | 0 | 0 | 270 |
| ブルーワ | R | P | - | - | - | - | C | D | D | C | C | C | D | B | +1 | +1 | 300 |
| イーズラー | L | P | - | D | - | - | E | E | D | D | C | C | E | B | 0 | -1 | 290 |
| おおひま | R | P | - | D | - | - | E | D | E | D | B | D | D | B | 0 | +1 | 270 |
| たなかみ | R | P | - | - | - | CB | - | A | C | C | C | A | C | B | 0 | 0 | 280 |
| なとしま | R | S | - | C | - | - | D | C | C | C | D | C | C | B | 0 | 0 | 270 |
| たみら | R | S | A | - | - | - | - | A | D | C | C | A | C | C | 0 | 0 | 250 |
| ふるら | R | P | - | C | - | C | - | - | C | C | C | B | C | D | C | 0 | 0 | 290 |
| わはな | R | P | B | - | - | - | - | - | C | D | D | C | C | D | D | 0 | 0 | 250 |
| おさは | L | S | - | - | CCC | - | - | G | C | C | D | C | C | D | 0 | -1 | 250 |
| こがらし | R | P | - | CCD | - | C | D | C | C | C | D | C | C | D | 0 | +1 | 250 |
| しまだま | L | S | - | - | - | - | - | B | C | B | C | B | D | C | E | 0 | -1 | 250 |
| ふたむた | R | P | - | - | - | E | - | C | C | C | D | C | D | C | D | 0 | 0 | 240 |
| はやたね | L | P | - | - | - | - | - | D | D | D | E | D | C | C | E | 0 | -2 | 240 |
| おはぎ | L | P | - | E | - | - | - | D | E | D | E | D | E | B | B | 0 | -2 | 255 |

## Bチーム

かろたの加わった打線は他の恐怖のまと。投手陣も、まずまず。優勝の期待も十分だろう。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | 切れ | 制球 | 安定 | 質 | 癖 | 調整 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| きとー | Ro | A | 140 | A | B | B | B | C | 24 |
| ほひの | Lu | D | 132 | A | C | B | C | B | 26 |
| やまおち | Ro | A+ | 142 | B | B | C | A | C | 26 |
| カブマン | Lo | C | 138 | B | B | C | B | B | 26 |
| いえみす | Lu | A | 136 | B | C | C | C | C | 26 |
| さかひ | Ro | C | 140 | B | C | D | C | D | 24 |
| いとあつ | Ru | C | 136 | C | D | D | C | D | 24 |
| きねはら | Lo | A | 134 | C | C | D | C | D | 24 |
| もりこう | Lu | C | 134 | C | B | D | D | C | 24 |
| いとたや | Ro | C | 140 | B | B | C | C | C | 26 |
| やまうし | Ro | A+ | 138 | B | C | C | B | B | 24 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ス | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| まつなな | B | S | - | - | A | - | - | - | B | B | C | A | B | C | C | 0 | 0 | 310 |
| こしろ | R | S | - | - | C | D | - | C | B | A | B | C | B | B | D | 0 | 0 | 300 |
| ゴーマン | R | P | - | D | - | - | - | D | D | B | A | C | E | A | +2 | +1 | 290 |
| かろた | L | P | - | - | - | - | E | E | E | B | A | D | E | A | +2 | -1 | 300 |
| いしみえ | R | P | - | - | - | E | D | D | C | A | D | D | A | +1 | +1 | 290 |
| ふびい | L | P | - | C | - | - | C | D | C | C | C | B | C | B | 0 | -1 | 280 |
| みなみむら | R | P | - | - | - | C | B | B | C | E | B | C | E | -1 | 0 | 250 |
| なたしま | R | P | B | - | - | - | - | A | C | D | E | B | D | -1 | 0 | 220 |
| おがあ | R | S | - | - | C | - | C | B | D | E | C | C | D | 0 | 0 | 250 |
| ーびた | R | P | C | - | - | - | - | D | D | D | C | D | C | C | 0 | 0 | 240 |
| ゆみまか | R | S | - | - | C | - | D | C | C | C | D | C | E | 0 | 0 | 230 |
| ふぐらら | R | S | - | - | AB | - | - | B | C | D | E | C | C | E | 0 | 0 | 230 |
| やまこし | R | S | - | - | CC | - | - | C | C | D | D | C | E | 0 | 0 | 240 |
| もとみし | R | S | - | - | - | - | B | C | B | C | D | C | C | D | +1 | 0 | 270 |
| おまもり | R | S | - | - | - | B | C | C | C | D | C | C | C | D | 0 | 0 | 270 |
| こまにう | L | P | - | - | - | - | C | C | C | C | C | C | C | C | 0 | -2 | 250 |

## Oチーム

破壊的だった打線もデイアスの加入で、多少は形がついた。先発陣は質・量共に悪くない。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | 切れ | 制球 | 安定 | 質 | 癖 | 調整 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| むったた | Ro | A+ | 144 | A | B | C | B | B | 20 |
| そうた | Ro | B+ | 142 | A | B | B | C | C | 26 |
| そのだわ | Lo | A | 138 | B | C | C | B | C | 26 |
| おがあ | Ru | B | 140 | A | C | B | B | B | 26 |
| うしじま | Ro | B+ | 138 | B | B | B | C | A | 24 |
| いいい | Ro | A | 146 | D | D | D | C | D | 26 |
| いとし | Ro | C | 136 | C | D | D | C | D | 24 |
| いとうまさ | Lo | A | 136 | C | D | E | D | C | 24 |
| ひらるま | Ro | B | 138 | C | C | E | C | D | 26 |
| ひち | Ro | A+ | 140 | C | B | D | C | C | 26 |
| ながの | Ro | A | 142 | B | D | C | B | D | 26 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ス | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| にしむた | B | S | - | - | BC | - | - | C | A | C | B | C | B | E | D | 0 | 0 | 270 |
| よこち | L | S | - | - | - | - | C | C | B | C | B | C | D | C | D | 0 | -1 | 280 |
| たかだわ | R | S | - | - | - | - | B | B | B | B | A | B | B | C | +1 | +1 | 310 |
| ディアス | R | P | - | - | - | - | D | C | D | D | D | C | E | A | 0 | 0 | 260 |
| あいこー | L | P | - | B | - | - | D | C | C | C | C | B | C | B | +1 | -1 | 290 |
| ふるがあ | R | P | - | - | - | - | C | C | D | D | C | D | C | D | 0 | 0 | 260 |
| かみかち | L | S | - | - | CC | - | - | C | C | B | C | C | D | D | 0 | -1 | 260 |
| はたまだ | R | S | C | - | - | - | - | C | E | D | D | C | C | E | 0 | 0 | 240 |
| さとけん | R | S | - | - | CBB | - | - | B | C | D | D | C | C | D | 0 | 0 | 250 |
| きいこう | R | S | D | D | - | - | - | D | D | D | D | D | C | D | 0 | +1 | 240 |
| みしかみ | R | P | - | - | - | CC | - | B | D | D | C | C | C | C | D | 0 | 0 | 250 |
| ちにか | R | S | - | - | - | CDD | - | C | D | D | E | C | D | E | -1 | 0 | 240 |
| まりやま | I | P | - | - | - | CC | - | C | D | D | E | C | D | E | D | -1 | 0 | 250 |
| さとゆき | R | S | - | - | CC | - | - | C | C | D | E | C | D | D | D | 0 | 0 | 240 |
| ほりー | I | P | - | - | - | - | C | D | D | D | D | C | D | B | -1 | -1 | 240 |
| いとうみ | R | S | - | - | - | - | C | C | B | C | E | C | C | E | D | 0 | 0 | 230 |

## Hチーム

かろたの穴もアプショー加入で補えるか？ 先発陣も他チームに見おとりしないのだが…。

| 投手名 | 投法 | 投型 | 球速 | 切れ | 制球 | 安定 | 質 | 癖 | 調整 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| やまたか | Ro | C | 136 | B | A | B | C | B | 24 |
| やまかず | Ro | C | 134 | B | C | B | B | B | 26 |
| ふじにゃん | Ro | C | 140 | A | B | B | B | C | 26 |
| にしがま | Lo | D | 130 | B | C | C | C | A | 26 |
| かとく | Ro | A | 142 | B | C | C | B | C | 24 |
| よしこま | Lu | A | 140 | B | D | C | D | C | 26 |
| なかぜう | Lo | C | 136 | D | C | D | C | C | 24 |
| ななひ | Lu | D | 130 | C | C | E | C | B | 20 |
| はれだ | Ro | C | 136 | D | C | D | C | C | 24 |
| やも | Ro | A | 138 | C | C | B | C | C | 26 |
| いもうえ | Ro | C | 138 | B | C | C | C | B | 26 |

| 野手名 | 打 | 型 | C | 1 | 2 | 3 | S | O | 肩 | 走 | 眼 | 実 | ス | 巧 | 長 | 信頼 | 対左 | 打撃力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| さきび | L | S | - | - | - | - | - | B | B | B | C | C | B | C | +1 | -1 | 290 |
| おがあ | R | S | - | - | BCB | - | C | B | D | E | C | B | E | -1 | 0 | 220 |
| バナード | B | S | - | - | BB | - | - | B | C | C | A | B | C | B | 0 | +1 | 310 |
| アプショー | L | P | - | C | - | - | - | C | D | C | A | C | D | A | +1 | -1 | 300 |
| やまもぼ | L | P | - | - | - | - | C | B | C | C | C | C | C | C | 0 | -1 | 270 |
| やまかま | R | P | - | - | - | - | D | C | C | D | E | B | D | B | 0 | 0 | 270 |
| きしかま | R | P | - | - | - | - | D | C | C | D | E | B | D | B | 0 | 0 | 270 |
| わたし | L | S | - | - | ED | - | - | C | C | D | D | B | C | D | 0 | -1 | 250 |
| よちだ | R | P | B | - | - | - | - | C | D | C | D | C | C | D | 0 | 0 | 260 |
| ふじひろ | R | P | - | C | D | - | - | C | D | D | E | C | D | C | 0 | 0 | 240 |
| やまます | L | S | C | - | - | - | - | C | D | D | D | C | D | E | 0 | -1 | 240 |
| こうの | R | S | - | CCDD | - | - | - | C | C | B | C | D | B | D | 0 | 0 | 270 |
| ゆきにだみ | B | S | - | - | C | - | D | - | C | B | C | D | C | C | D | 0 | 0 | 270 |
| もりやき | R | S | - | - | CC | - | - | C | C | D | E | D | D | E | -1 | 0 | 230 |
| ひろなな | L | P | - | - | - | - | D | C | D | D | E | C | D | C | 0 | -1 | 230 |
| ともうなき | R | P | - | - | - | - | D | D | D | D | D | C | D | C | +1 | +1 | 250 |
| はかやま | R | P | - | - | - | - | D | C | D | C | D | C | D | C | 0 | 0 | 260 |


©ASCII CORP.・本宮ひろ志／本宮企画／集英社／CAPCOM

# ニューソフト300 スーパーチャイニーズ2 秒緊急調理メモ

## 終盤戦を攻略

少林の西にある洞くつを抜けウケイの村にたどりつくと、ゲームはいよいよ終盤にさしかかる。そこで今回、質問の多かった火炎城への入り方をとりあげるとともに、最後の村からコンロン山に至る道のりを攻略する。これでこのゲームは完結する！

## 火炎城の入り方

火炎城の入口は炎で先へ行けない。北に住むレイラ姫に会えば炎を消せるらしいのに、苦心して彼女に会っても炎は消えていない。でもここで、「呼ぶ」のコマンドを使えば姫が城の前に現れ、炎を消してくれるんだ。

○炎に飛び込むと、黒コゲになってしまう。こんなときは誰かの助けが必要だね

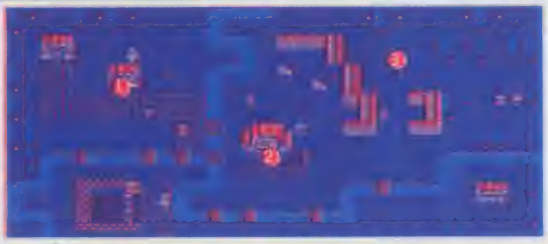
○呼ぶ、のコマンドでレイラ姫が現れ、あっさりと炎を消してくれるのだ！

## 双子の町からコンロン山へ

火炎城を抜けるとリンリンランランにたどりつく。双子の村の名の通り、この村の地下にはもう1つの村・迷沌楼がある。ここが買物できる最後の場所なので、売っているアイテムはすべて手に入れておこう。決戦の準備ができたなら洞くつを通り抜け、一路コンロン山へ！

## リンリンランラン

ここの道場でサブゲームをクリアすると、最強パンチを身につけることができる。また、井戸は地下の村・迷沌楼に通じる出入口になっているんだ。

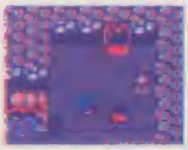


❶道場 ❷宿屋 ❸迷沌楼への入口

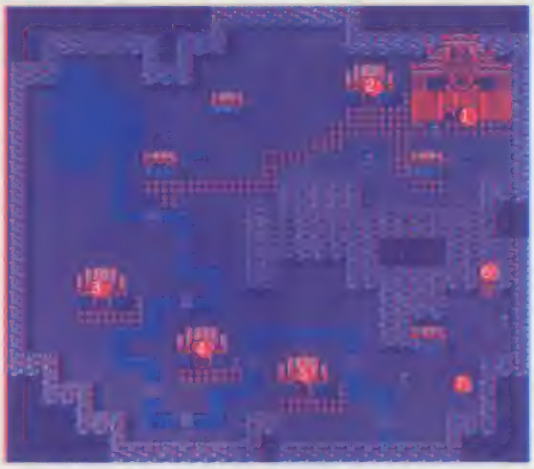
| 宿屋 | |
|---|---|
| 宿泊料 | 50 |

## 迷沌楼

ここで盤古の話を聞いてから神々塔を登って天上界へいき、再び戻ってこよう。すると、リンリンランランにいる羅牛の力を借りて、コンロン山に続く扉を開けられる。



○扉守を呼ぶと扉が開いたっ！



❶盤古の館 ❷道具屋 ❸酒屋 ❹武器屋 ❺コンビニ屋 ❻洞くつへの扉 ❼村の出入口

| 武器屋 | |
|---|---|
| 盤古の盾 | 4000 |
| 拳精の羊 | 1000 |
| ブーメラン | 200 |
| かなしばり神 | 800 |

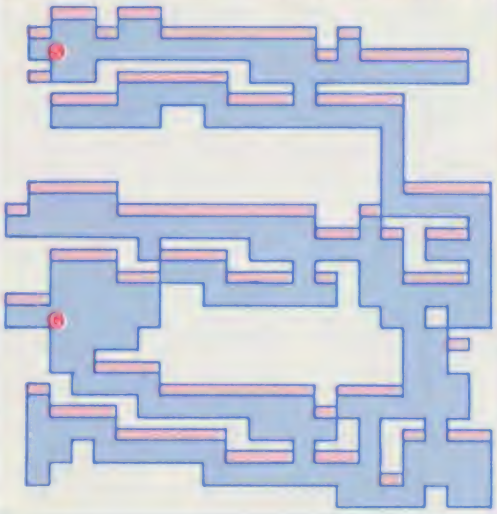
| 道具屋 | |
|---|---|
| あんまん | 10 |
| トンデモコプター | 15 |
| 魔封じの札 | 1200 |
| 正義のお守り | 1700 |

| 宿屋 | |
|---|---|
| 宿泊料 | 70 |

## コンロン山に通じる洞くつのMAP

S：迷沌楼側入口
G：コンロン山側出口

洞くつ内には面倒な敵が多いのでとにかく逃げまくろう。



## 大王の対決は2人で

コンロン山の山腹はワープするドアでつながった平面マップになっているが、実際には一本道なので迷う心配はない。獄君大王との戦闘では2人で戦うことが望ましいので、1人でプレイしている人はまず、呼ぶ、のコマンドでリュウを呼び出そう。大王のシビレ攻撃にさえ気をつけて早目早目の体力回復を心がければ、必ず大王を倒せる！

○獄君大王の登場だ。1人の力じゃたちうちできそうにない、そこで

○「呼ぶ」のコマンドでリュウが駆けつけてくれた。2人の力で大王を攻撃だ

○かなりのダメージを受けながらも、見事に獄君大王を倒した!!

## たった7秒口速解答

ウィザードリィ Q・呪われたアイテムを装備してしまった。（東京都／氷井清昭クン） A・ボルタック商店で呪いを解いてもらえる。だがものによっては相当な金が必要。

りゅうとコーレの冒険 Q・ゾウナの倒し方をおしえて下さい。（広島県／山本直之クン） A・ゾウナと戦っていると、ゾウナが鍵を落とすので時の鍵穴に入れる。

©カルチャーブレーン・本宮ひろ志／本宮企画／集英社／CAPCOM

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

# 月刊 MSX・FAN

## 8月号

7月8日発売！

特別定価440円
(本体427円)

毎月8日発売

## 新作ソフト徹底研究

秘録　首斬り館
アンデッドライン
ミッドガルツ
ザ・ゴルフ
アグニの石
ハイディフォス
アークティック
銀河
韋駄天いかせ男
ディスクステーション夏休み号

## ゲーム十字軍

今月のウリはなんといってもカオスエンジェルス。ウル技と完全マップで徹底解剖とあとはモンスター図鑑で目の保養、ムフ。

○彼女のHな写真も……

## ゲーム・プログラム

今月は、1画面4本を含む計11本。1画面にも力作は多いけれど目玉は写真の『MISSION-A』。11画面です。

○本格シューティング

## FAN STRATEGY

信長の野望〈全国版〉で秋の収獲を待って兵糧攻めしたかと思えば、ジンギスカンでは城造りの意味を考えてアリンコ作戦だ。

○全国版もまだまだ健在だ

## 2大ゲーム完全攻略

★チームエディットがポイント
**激突ペナントレース2**

★期待の大物シミュレーション
**信長の野望 戦国群雄伝**

★楽譜を読むことからアレンジまで

## 『FM音楽館』

FMパックやMSX2+で音楽入門
好評発売中／定価1300円(本体1262円)

本誌1月号から4月号まで連載して好評だったPLAY＃ミュージックが、内容を2万部に拡大した単行本になる。FMパックやMSX2+のFM音源を使いながら、楽譜の読み方やコードのこと、リズムのことはど、音楽になじんでいける本なのだ。

★MSX・FAN6月号増刊

## 『プログラムコレクション50本』

ファンダムライブラリー⑥
好評発売中／定価820円(本体796円)

'88年11月号から'89年4月号のMファンに掲載されたゲームプログラムから50本を厳選して掲載。プログラムコンテストでMファン大賞を受賞した『GOLDIA』をはじめ、『大ライフゲーム』、『激走レーシング』など名作、傑作を満載！

## MSX・FAN 新刊ご案内

徳間書店

MSXマークはアスキーの商標です。
©コナミ／ナムコ／電波／アスキー

PC Engine
CDロム対応
BATTLE SET
バトルセット(パッドとタップ 2つ1組。)
こいつで
勝てる!!
ただ今4,890円で絶賛発売中!!
BATTLE PAD
BATTLE TAP
バトルパッドは、ここがスゴイ!!
バトルタップは、ここがスゴイ!!
販売元・製造元
株式会社ビッグ・クラブ
東京都杉並区阿佐谷南3-49-2美鶴ビル2F TEL.03-398-8350

# ファミコン探偵倶楽部 PART Ⅱ

うしろに立つ少女

本格派推理物のアドベンチャーファミ探Ⅱ

今回は前編中心に完全攻略！

田崎敏夫


駒田哲治

内田輝彦


金田五郎


金田源治郎

葉山久子

日比野達也

空木俊介

小島洋子

橘あゆみ

4日に分かれている前編を捜査の順番に従って詳しく解説するぞ。クリアできないキミもこれを読んで攻略しよう。

浦部忠志

丸山刑事

浅川しのぶ

小島秋江

前・後編発売中

任天堂

各2600円 消費税込み

両面 ディスク ディスクセーブ アドベンチャー



©Nintendo

# 1日目 女子高校生殺される 犯人の動機は？

ふとしたきっかけで知りあった空木と少年。事件はその数カ月後に起こった。川原で少女の変死体が発見されたのだ。やがて他殺と断定され物語の舞台は少女の通う私立丑美津高校へとうつってゆく。

事件第1日目は、被害者の身元を洗い、丑美津高校に伝わるうわさを調べるのがポイント。

## 川原 変死体が発見された

川原で少女の変死体が発見された。あたりを調べると彼女の所持品とみられる生徒手帳を発見、身元が判明する。さらに首を絞められたあとが見うけられ他殺と断定される。

現場には洋子の担任と名のる男と少女がかけつけたが、とりみだして話にならない。ひとまず事務所へもどろう。

○川縁にひっかかっていたところを通りかかりの人が発見した

○洋子のクラスの担任日比野。この男もかなり動揺している

○現場にかけつけた少女。まだ興奮していて名前も聞けない

首のあたりを調べる

○首を絞められたあとが見うけられる。これはあきらかに他殺だ

○ぬれた髪が首にからまっているのでとりのぞくと…

生徒手帳発見

○手帳には、丑美津高校1年A組小島洋子と書かれてあった

## 事務所 犯行動機は？

現場にいた少女、橘あゆみの話によると、洋子はあゆみと2人で探偵クラブというサークルを作っており、1人で何か調べていたらしい。

○現場にいた少女は橘あゆみという名前だった

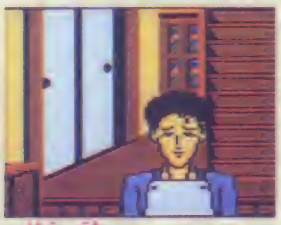
チェック

**考えるコマンドを有効に使え**

あゆみを出すには考えるコマンドを使ってから呼ぶコマンドであゆみを選ぶ。

## 洋子の家 母親の証言を聞く

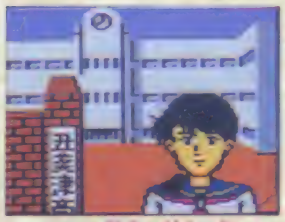
洋子の母親秋江の話によると、1週間前の朝洋子がおかしな夢を見たと言い出し、それ以後帰りも遅く元気がなくなったということだ。



○洋子は殺されるようなうらみを持たれてはいないと証言

## 学校前 うしろの少女とは

秋江の証言を聞いて顔色を変えたあゆみは少年を学校へ連れ出した。洋子が見た夢は学校に伝わるうわさとよく似ているという。あたりの生徒をつかまえて情報収集しよう。さらにくわしい情報を得るために美術教師、駒田に会え。




○あゆみは独自に洋子の足どりを追って聞き込みを始める

チェック

**古い話は生徒ではわからない**

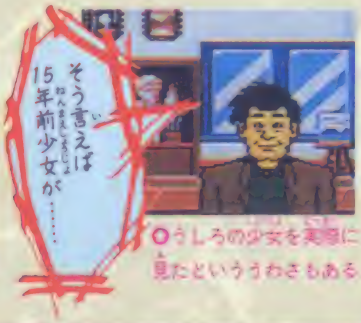
あまり昔の話は生徒に聞いてもわからない。ある程度話を聞いたら、学校のことを聞こう。駒田の名前が出てくる。

**うしろの少女**

「夜、1人で学校にいると、血染めの少女がうしろに立っている…」と丑美津高校で古くから伝わる幽霊のうわさ話。今でも、教室やろう下、そしてトイレにも出るという。駒田によると、浅川しのぶの失踪事件と少女のうわさ話が始まる時期は、ほとんど同じだったということである。

## 美術室 うわさのもとは？

駒田の話によると15年程前に当時丑美津高校の女生徒が1人行方不明になっていた。それがうわさのもとらしい。そのことについて洋子らしい生徒が聞きに来たという証言も得られる。




○うしろの少女を実際に見たというううわさもある

## 事務所 洋子の行動をさぐれ

事務所へもどると空木が警察に頼まれた別件のため捜査からはずれてしまう。

洋子の手帳を返してもらえるので明日以降はそれを使って洋子とうしろの少女のうわさとの関連を調べてみよう。

○1日の終わりはいつも事務所。その日得た情報を推理する場所

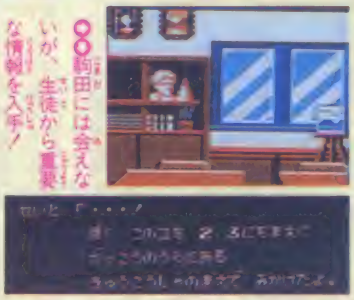
# 2日目 うしろの少女のなぞ 洋子の足どりを追え

警察から返してもらった洋子の生徒手帳を使って徹底的に聞き込みだ。手帳についている洋子の写真がかなり捜査の役に立つ。

この日は、失踪した少女を調べていくうちに空木が追っている事件と今回の事件が重なってゆく。大きく話が展開する日だ。

## 美術室・学校前・旧校舎 再び洋子の行動を

洋子の手帳を片手に、とりあえず駒田に会いに行くが不在。その代わり学校前にいる何人かの生徒に話を聞いてみると、2、3日前に旧校舎の前で洋子を見かけたという。彼女の印象が暗かったとも言っているが…。



○駒田には会えないが、生徒から重要な情報を入手！

### 旧校舎へ行ってみよう

## 学校前・旧校舎 田崎に出会う

旧校舎へ行ってみると1カ所だけ壁の色が違っている。調べていると、そのうち用務員の田崎がやってきて追いはらおうとする。この男はどうも捜査に協力的でないんだ。

○うしろの少女に深くかかわるなと田崎に忠告される

チェック

**田崎と会うには**

美術室、学校前、旧校舎を行き来して駒田が職員会議中、洋子を旧校舎前で見かけたこと、彼女の印象が暗かったことを聞けば会える。

チェック

**手帳を使おう**

田崎と会ったらまず手帳を見せよう。少年が生徒だと思って話をしてくれる。田崎がだまったらまた使おう。少年が身分を明かし、話が進む。

### 学校前へ戻ると…

## 学校前・大鏡 洋子の残した言葉

前を通ったあゆみを追いかけてみると、廊下のつきあたりにある大きな鏡の前にやって来た。ここで洋子はあゆみに「うしろの少女はあなたの後ろに立っているかも」と、奇妙な言葉を残している。

○向こうに見えるのは、あゆみのようだ。追いかけてみよう

○回想シーンは画面が白黒になる。ちょっと不気味な感じ

チェック

**あゆみが大鏡の前に来た理由を考える**

なぜあゆみが大鏡の前へ来たのか、考えるコマンドを使ってみよう。洋子が言ったセリフを話してくれる。

### 洋子がうしろの少女なのか!? そろそろ駒田が戻っている頃だ

## 美術室 失踪した少女

美術室へもう一度行ってみると、駒田が戻っていた。そこで手帳を見せると確かに洋子がうわさについて聞きに来たと断言する。また15年前失踪した少女は当時1—Aの浅川しのぶという名前だったことも調べておいてくれた。

チェック

**ここでも手帳を**

駒田に手帳を見せるとしのぶの名を教えてくれる。もしあゆみに渡していたら大鏡の前に急いで戻り返してもらおう。

### とりあえず ひきあげようかな

## 事務所 15年前の事件

事務所に戻って事件を整理していると、空木がカカえている事件の話を始めた。するとその中で、しのぶの名が出てきた！ 空木の事件を聞くため少年は警察へ。

## 2つの事件が重なった

## 警察署・事務所 金田事件とは

15年前スナックを経営していた金田という男が殺されていまだに犯人がわからないという事件が起きている。しのぶは事件当夜被害者宅におり以後消息がとだえている。

○なんと、空木の話の中に浅川しのぶの名が出てきた！

### 金田事件

スナックのオーナーである金田源治郎が、何者かによって殺された事件。生前の行為から源治郎にうらみをもつものは、多かったとみられる。警察への通報者は息子の五郎。時効が目前にせまっている。

○初めは少年を通してくれない捜査官

○金田事件を担当している丸山刑事。いかにもだね

# 3日目 失踪した少女しのぶ 洋子は何をつかんだのか

金田事件に巻き込まれていた浅川しのぶ。洋子はどこまで事実関係をつかんでいたのか。そして金田事件の犯人が洋子を殺したのだろうか。

3日目は2つの事件にからんで有力な容疑者がそろそろ何人かあがってくる。アリバイを確認しておきたい。

洋子の家

## 洋子が調べていた事件

洋子が金田事件を知っていたのか確かめるために洋子の家へ。秋江に事情を話すと洋子のカバンを持ってきた。その中に…、確かにあった！事件を調べたノートが。

○金田事件と洋子の事件に何の関係があるのかと困惑する秋江

**チェック**

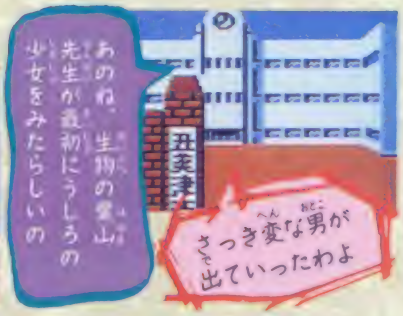
**ノートは2冊ある**

洋子のカバンからとるコマンドでノートを2冊とると、2冊目のほうに金田事件を報道した新聞記事のコピーをはったものが出てくるんだ。

学校前・美術室・学校前

## うわさを流した人は？

駒田を捜しているうちに、うしろの少女を初めに見たのは生物の葉山らしいという証言を聞いた。葉山はどこ？



**チェック**

**美術部員はほめちぎれ**

美術室の生徒はなかなか話してくれない。あたりを見て、描いている油絵をほめると喜んで駒田が学校のどこかにいると話しだす。

美術室

## 葉山を問いつめろ

駒田をつかまえ葉山のことを話すと彼女を呼んできてくれる。葉山は初めはしぶっているが、やがてその事実を認め当時の情況をくわしく語る。彼女はうしろの少女はしのぶのゆうれいだと思っている。

さらに彼女は田崎と洋子が言いあらそっているところも目撃している。

○常に捜査に協力的で明るく行動的な駒田。たのもしい

葉山登場

**うしろの少女を知っている葉山彼女は他にも何かかくしている!?**

その日は15年前の11月10日の事です。当時私はこの2年生でした。その日の午後10時頃宿題のプリントをとりに行ったの。学校には誰もいない様子でした。プリントを持って帰ろうとしたそのとき、後ろから誰かに呼ばれたような気がしたんです。ふり返ると、ある教室の窓のところに血にまみれた少女が立っていたんです。絶対見まちがいじゃないわ！

あっ、小島さんと田崎さんとが言いあらそっているのを見たわ

……小島さんにもこの話をしたの

ね、入口に女の子がいたみたいだけど……

**チェック**

**葉山はなかなか話したがらない**

葉山は駒田がいると話さない。しばらく彼女と話してから駒田を呼び、話を聞こう。その間に葉山は帰ってしまうが、駒田がたばこを買いに外へ出ると彼女がもどってきて、場所移動しようとする少年をとめてしゃべり出してくれる。

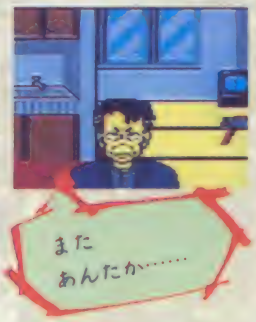
○たばこを切らしてしまったから買ってくるんだって

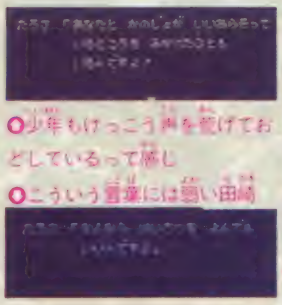
**田崎が急浮上！用務員室だ**

用務員室・学校前

## こりずに田崎に会おう

洋子と言いあらそっていた事実を確かめるため田崎に会いに行くが、押し問答になってしまう。そこへあゆみがやってくるが、ますます田崎を怒らせてしまい追い出される。



○一瞬目をまるくしてあせる田崎。話がすすむほど、こいつが疑わしい

### あゆみちゃんがやって来たぞ

学校前

## 不審な人影あり

田崎に追い出されてしまったあと、職員室に用があるというあゆみに少年はつきあう。

ここ数日学校や少年のまわりで不審な人間がよく目撃されている。犯人か!?

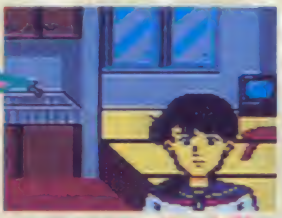
○その場を去ろうとしたとき、誰かに見られているような気はいが

職員室

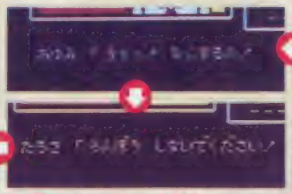
## 日比野の態度が妙だ

職員室には日比野がいるが彼はいまだにショックから立ちなおれず話に応じない。そのうち校長の浦部が連れていってしまう。あまり収穫がないが、時間も遅くなったので事務所に戻ろう。

○せっかく来たのにこの調子



○あゆみが少年に伝えた情報は田崎をよけいに興奮して…




○場面がないので想像するしかないが、田崎がそうとう興奮しているみたいだ

○そして学校前に追い出されてしまった。普段は温厚な人間らしいのに

### 追い出されてしまった

○ここで校長の浦部が初登場

チェック

○せっかくの申し出だが…

### あゆみの気持ち

職員室であゆみが少年の手伝いをしたいと言いだした。彼女はずい分思いつめている。しかしそれはとても危険だ。

チェック

○いつまでもうじうじと男らしくない奴

### 消極的な日比野

日比野はいつまでたっても、何を聞いてもまともに話してくれないが前編ではずっとそうなので気にしないで。

### そろそろ事務所へひきあげよう

事務所

## 葉山が見たものは？

すこし事件を整理してみよう。うしろの少女は葉山が見た話に尾ヒレがついたものだった。彼女はしのぶがすでに死んでいてそのゆうれいがうしろの少女だと言うが、それは真実だろうか？ そして事件とどうつながるのか。明日は葉山の証言についてウラをとっておきたい。

○事務所にもどって今日1日に起きたことを推理してみる。するとやっぱり子かんでるのは田崎

**推理**

もし、しのぶが学校へ連れさられたのならば、葉山はそのしのぶを見たのではないか。また、その夜に田崎は旧校舎の壁を修理したそうだが、ひょっとして、壁には何か秘密がかくされてるのだろうか。

### 最も怪しいのはやはり田崎だあの態度も気になるが

# 4日目 過去と現在がからみ合う 田崎を徹底マークしろ

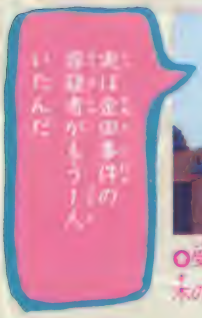
この日は空木からの電話で始まる。金田事件の容疑者がもう1人浮かんだのだ。

前編最終日の4日目は田崎を中心に調査しよう。それと葉山の証言は本人が気づいていないが非常に重要な発言ばかり。しっかりチェック！

## 事務所 田崎のアリバイは？

空木からの電話で、田崎が金田に多額の借金があったことを知る。これで金田殺しの動機ができたわけだが、彼は事件当夜旧校舎の壁を直していて、浦部がそれを確認しているというアリバイがあった。とにかく田崎にアタックするのみ。事実関係を確認すべき。

○受話器をとってないのになぜか空木の声が聞こえる。ま、いっか



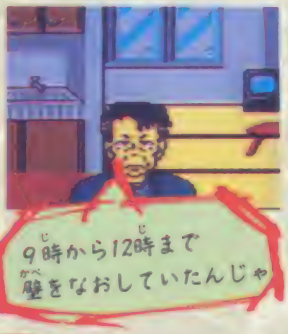
○ここで容疑者の名を推理して入力する

○田崎に金田事件の有力な動機とアリバイが一度に発覚した

○田崎のアリバイを証明する浦部。この関係にはただならぬものが

## 学校前・用務員室 田崎が急浮上してくる

田崎は事件の晩夜9時から12時まで旧校舎の壁を修理しており、それをたのんだ浦部がときおり見に来たと言う。空木の言葉通りだ。信じてくれと田崎は言うが…？ 浦部にも話を聞いてみたいが、その前に壁を見てこようか。




チェック

### 通りがかりの人にも聞いてみよう

この時間は学校前に生徒がいないが、通りがかりの人はいるので、田崎たちの客観的な印象を聞いておきたい。

○部外者にも浦部は好感がもたれているらしい

ちょっと一人になって考えてみよう 旧校舎だ

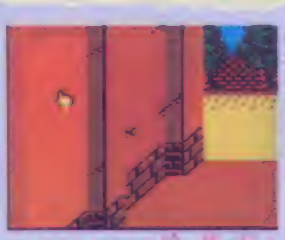
## 旧校舎 壁に隠されたなぞとは

ここでちょっと考えてみたい。壁のことを浦部にも聞いておきたいが、田崎の話が真実なら葉山が目撃しているかもしれない！ 葉山にもう一度会わなければ。

チェック

### 壁を見つめてみる

旧校舎の壁を見てみる。するといろいろな考えが浮かんでくるんだ。やっぱり1人静かに物を考える時間と場所が必要ってことかな!?



○みるコマンドで画の黒い壁にカーソルをあわせるべし

浦部の話も聞きたいけど、今は授業中。とりあえずもう一度用務員室へでも行ってみるか

## 用務員室・旧校舎 田崎がおこってしまう

田崎がいないときに彼のカバンを調べようとすると、本人が戻ってきて完全に怒らせてしまう。中には何が…？

○おっ、ちゃぶだいの上にカバンが置いてあるぞ。見ようかな

○そこへ田崎がやって来て怒る。ま、当然かもね

おい、何してるんだ やっぱりわしの事うたがってるんだな！

チェック

### 授業中はあちこち回ってみよう

教室には入れないが、用務員室、学校、旧校舎を何度か訪れてみる。そのうちチャイムが鳴るので職員室へGO！

チャイムも鳴ったことだし、職員室へ直行だ

職員室・学校前・旧校舎

## 再度、葉山に聞く

職員室に浦部はいなかったが葉山をつかまえられた。しかしここでは人に聞かれるので旧校舎へ呼ぼう。彼女はあの晩ここへ来たが田崎も浦部も見ていないと証言。しかしそのとき崩れていた壁が朝には直っていたというので、夜から朝にかけて壁を直したのは確実なのだ。

ふと気付くと壁ぎわに人が。あれは田崎だ、追いかけろ!

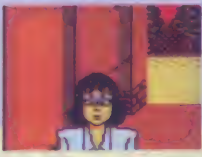
○なんだか葉山は少年が職員室へ来たことがめいわくそうだよ

チェック

### 葉山が話してくれそうな場所を探せ

葉山は人前では重要な話をしてくれないので、旧校舎へ。その前に一度学校前にも行かないと次へ話が進まない。

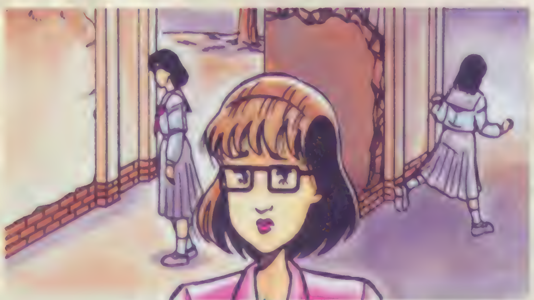
○ここは人通りがはげしくてダメ。でも一度は来てね


○ここなら大丈夫と葉山が安心する

○うっ、目つきの悪い男がすぐそばに…

○葉山に話を聞いているといつの間にか田崎が。つかまえなければ

## あれは…田崎だ!




## 田崎を追うんだ!

チェック

### 11月10日、旧校舎壁前のアリバイ

金田事件のあった晩、11月10日の田崎・浦部と葉山の証言がくいちがう。これはこの先の展開に深く関わってゆく事実なのだ。

**田崎** 午後9時から12時まで旧校舎の壁を修理していて、一歩も外に出ていない。

★★★

**浦部** 田崎に旧校舎の壁を直すようたのみ、金田事件当夜その様子を何度か見に行っている。

★★★

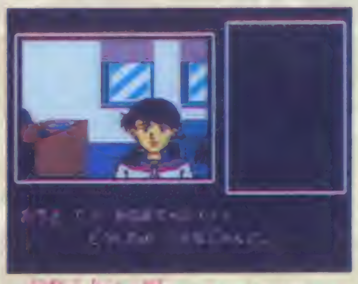
**葉山** 午後10時頃付近を通ったが、壁は修理されておらず、田崎も浦部も見かけなかった。朝には壁が直っていた。

学校前・事務所

## 田崎失踪す

けっきょく田崎をのがしてしまいそれ以来消息を断ってしまった。捜査のミスを事務所で反省しているところへあゆみがやってきた。というところで前編はおしまい。君はここまでたどり着けた?

○校門の前で見失ってしまった。田崎の消息はそれっきりぷつん


○突然事務所を訪れたあゆみ、なぜ!

## 現段階での疑問点

小島洋子の殺人事件を調べて行くうちに数々の謎が浮かんだ。ここではそのいくつかを整理してみよう。

### 一 田崎の行方は

田崎は旧校舎の前から逃げて以来、行方不明になってしまった。自分のアパートにも帰った様子がない。

### 二 しのぶの行方は

金田事件の日にいなくなったしのぶは、今でも生きているのだろうか。そしてうしろの少女との関係は?

### 三 壁の秘密

壁を調べようとすると、田崎は突然怒りだした。何か重要な事実がありそうだ。

### 四 あゆみはなぜ、やって来たのか?

突然空木事務所に来たあゆみは、思いつめた表情をしていたがどうしたのだろう。田崎が洋子事件の有力容疑者と知ったようだが…。

### 五 大鏡でのセリフの意味は?

大鏡の前で「あなたのうしろに立っているかも…」とあゆみに変なことを言ったが、洋子はうしろの少女の正体を知ったのだろうか。

**……そして洋子を殺した犯人は?**

# 小島洋子殺人事件
# 金田源治郎殺人事件
# 捜査調書

前編の2つの殺人事件を項目ごとにまとめたぞ。後編を始める前に、忘れたことは、ここでキチンと覚えておこう。

## 小島洋子殺人事件

**被害者**

私立丑美津高校1年。15歳。

**現場の状況**

川岸にひっかかっていた。

現場にはゴミがいっぱい。

**死因**

当初は事故と思われていたが、絞殺による殺人と断定。

**死亡推定時刻**

発見された日の前日。午後9時から10時の間らしい。

**凶器**

首を絞められたような跡はあるが、凶器の所在は不明。

**動機**

人からうらみをかうようなところはないはずだが…。

**その後の調査**

洋子は、探偵クラブの活動でうしろの少女を調べていたが、行方不明の浅川しのぶと金田事件との関連に気がつき、その犯人に殺されたのではないかとの疑いがもたれている。

**現在あげられている容疑者**

田崎敏夫　金田五郎

浅川しのぶ

橘あゆみ

浦部忠志

駒田哲治

日比野達也

葉山久子

## 金田源治郎殺人事件

**被害者**

15年前の2月に越してきてスナックを経営していた。

**現場の状況**

スナックとは離れた場所にある自宅で殺害されていた。

**死因**

刃物でメッタ突きにされたことによる出血多量で死亡。

**死亡推定時刻**

当時の警察の調べでは、11月10日の午後9時頃と断定。

**凶器**

刃物だとわかってはいるが、いまだに発見されてない。

**動機**

悪どい商売をしていたので、うらみをもつ人も多かった。

**その後の調査**

第1発見者は息子の五郎で、帰宅途中に黒い乗用車を目撃している。犯行時にはしのぶが家にいた可能性もあり、事件に巻き込まれた疑いが強い。

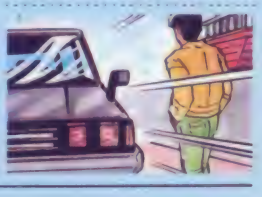
**現在あげられている容疑者**

金田五郎

内田輝彦

田崎敏夫

浅川しのぶ

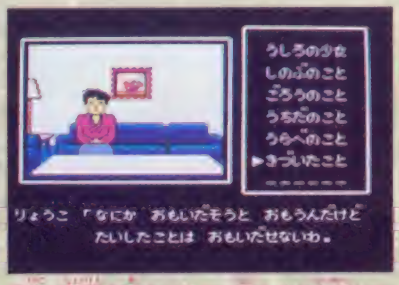


## そして犯人は誰なのか？後編をちょっとだけチェック

洋子殺人事件の犯人は？源治郎殺人事件の真相は？うしろの少女とは、はたして誰だったのか。そして、あゆみはどうしてあのような行動をとったのだろうか。

このように、さまざまな疑問を残したまま終わってしまった前編だが、後編では、ついにこれら数々の謎が解決されることになるぞ。さあ、キミ自身の手で解いてみよう。

○オヤ？　前編では見たことない学生だなあ




○人の証言を聞くことか、何よりも大切だぞ

○あゆみを捜して町なかをまわることになる

○子供がこんな所に来ちゃいかんよな

○夜の繁華街みたいなところも調査するぞ

ファミコンやゲーム関連の話題と
プレゼント情報、満載！

# ファミガJournal

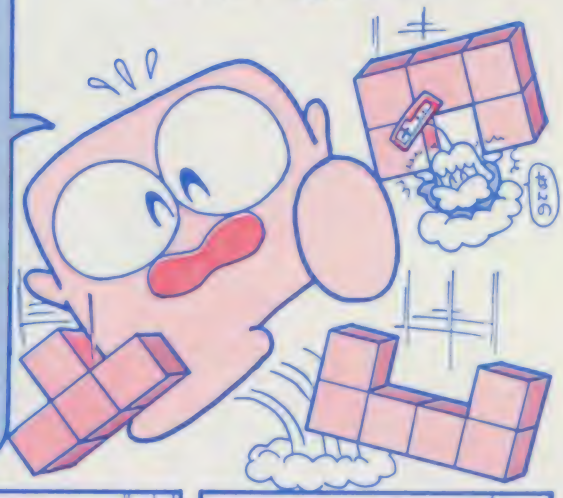
## マンガトピックス

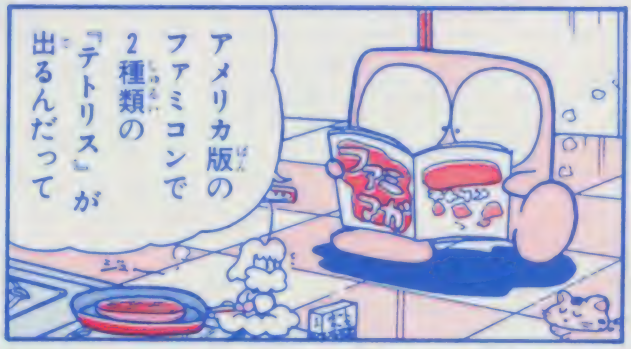
まんが／嵩瀬ひろし

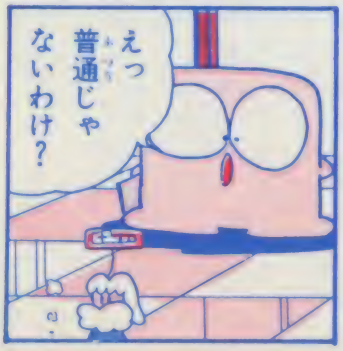
『テトリス』のことを中心にいろんな会社がケンカしてるけど

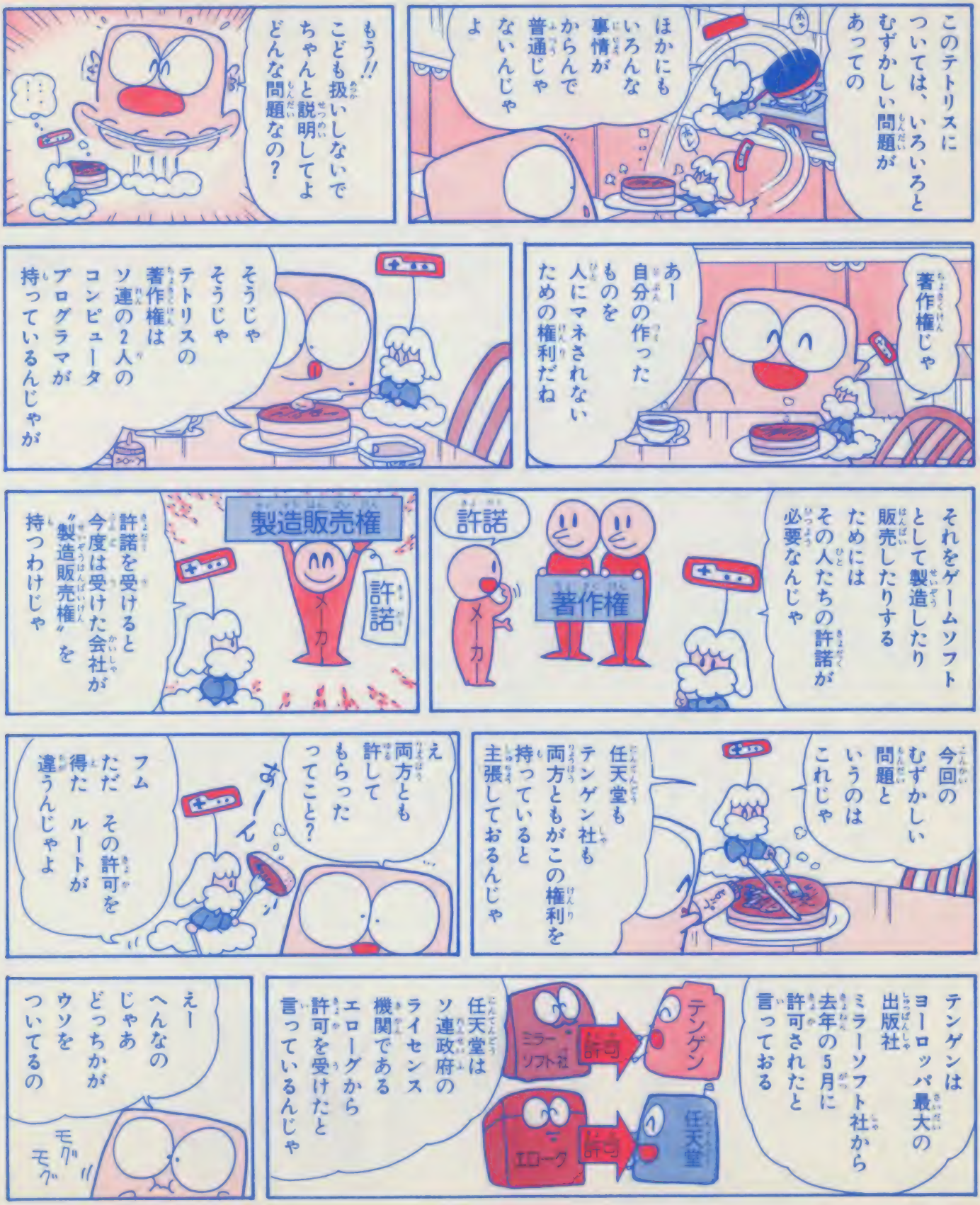
### 『テトリス』に関する裁判って何をなぜ争ってるの

かがいまイチよ～くわかんない。でも、コトさらゲームのことなんだから、ぼくたちにもなんか関係あるのかな……と仙人にいろいろ教えてもらっちゃった。大人の世界のこと、ちょっぴりわかったみたいで、とっても勉強になったと思うよ。







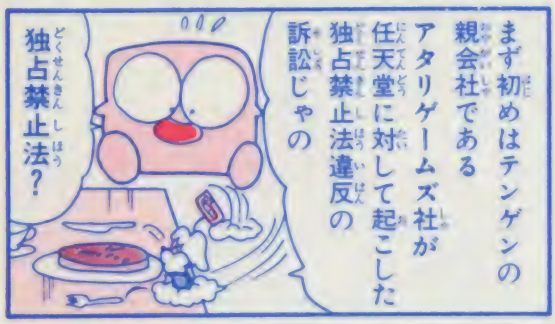

このテトリスについては、いろいろとむずかしい問題があっての
ほかにもいろんな事情がからんで普通じゃないんじゃよ
もう!! こども扱いしないでちゃんと説明してよ どんな問題なの?
著作権じゃ
あー 自分の作ったものを人にマネされないための権利だね
そうじゃそうじゃ テトリスの著作権はソ連の2人のコンピュータプログラマが持っているんじゃが
それをゲームソフトとして製造したり販売したりするためにはその人たちの許諾が必要なんじゃ
許諾
メーカー
著作権
製造販売権
許諾
メーカー
許諾を受けると今度は受けた会社が"製造販売権"を持つわけじゃ
今回のむずかしい問題というのはこれじゃ
任天堂もテンゲン社も両方ともがこの権利を持っていると主張しておるんじゃ
え 両方とも許してもらったってこと?
フム ただ その許可を得た ルートが違うんじゃよ
テンゲンはヨーロッパ最大の出版社ミラーソフト社から去年の5月に許可されたと言っておる
任天堂はソ連政府のライセンス機関であるエローグから許可を受けたと言っているんじゃ
テンゲン
ミラーソフト社
許可
任天堂
エローグ
許可
えー へんなのじゃあどっちかがウソをついてるの
モグ モグ

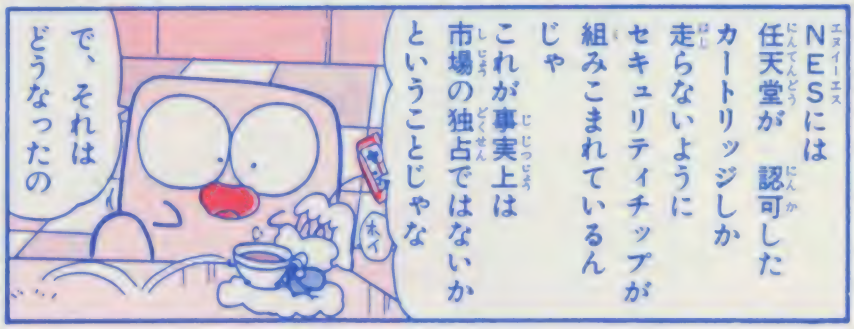
いや
どちらも おそらく
ちゃんとした
法律上の 裏付けが
あるんじゃろう
もしかすると
エローグが
ミラーソフトと
任天堂の両方に
許可しちゃったんじゃ
ないか、なんていう
疑いも出てきて
いるんじゃ

じゃあ
任天堂と テンゲンと
手を組んで
ホントの ところを
調べれば いいのに

そこに
いろんな事情が
あるんじゃよ
……

任天堂とテンゲンは
これ以外にも
いくつかの 対立を
しているんじゃ

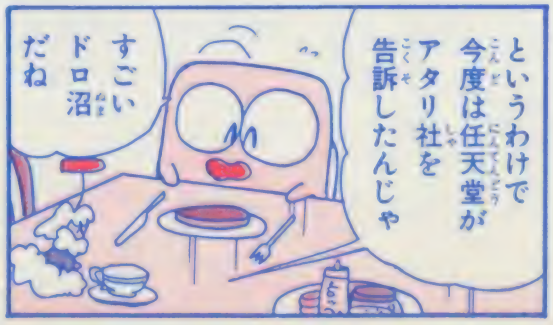

まず初めはテンゲンの
親会社である
アタリゲームズ社が
任天堂に対して起こした
独占禁止法違反の
訴訟じゃの
独占禁止法?


NESには
任天堂が 認可した
カートリッジしか
走らないように
セキュリティチップが
組みこまれているんじゃ
これが事実上は
市場の独占ではないか
ということじゃな
で、それは
どうなったの
ホイ

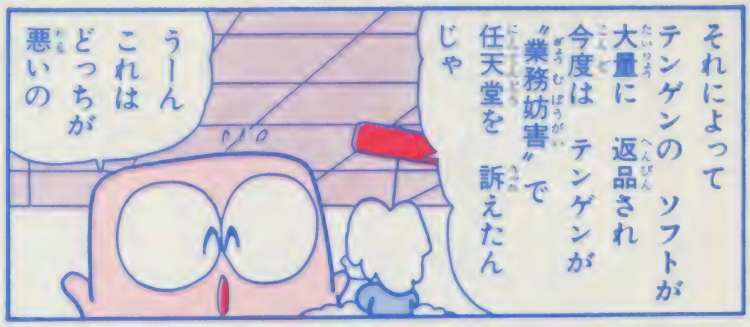
フム
その後
任天堂は
テンゲンとの
NES版ソフトに
関する契約を
解消したんじゃ

でも、今も
テンゲンの
ソフトって
出てるんでしょ
フム
今のところ
任天堂の
認可なしで
セキュリティチップの
判定を通って
走るような
カートリッジを作って
売っているんじゃな

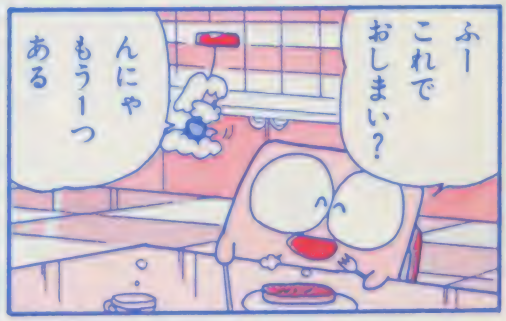
え、でも
それも
問題あるんじゃないの
そう、このシステムは
特許を 取ってるから
特許権の侵害じゃの

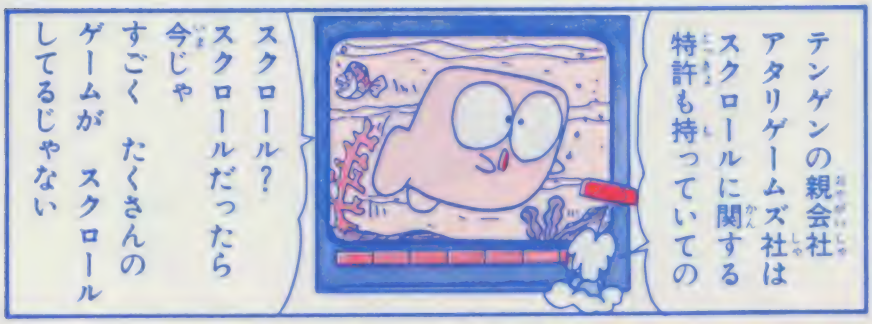

というわけで
今度は任天堂が
アタリ社を
告訴したんじゃ
すごい
ドロ沼だね

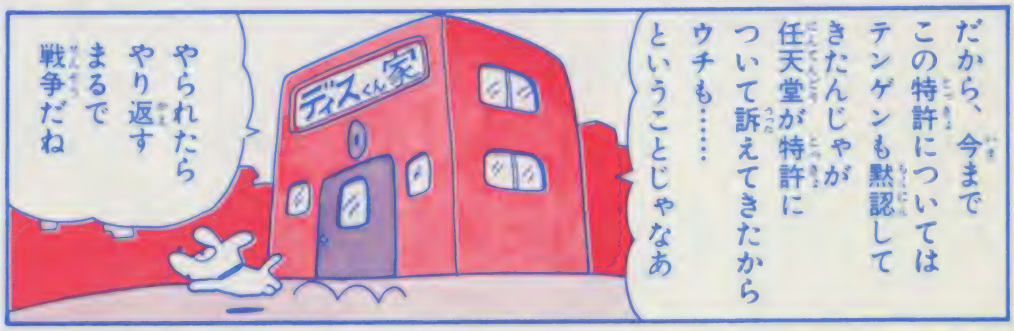
まだあるぞ
実は こういう問題が
起きてから
任天堂は アメリカの
小売店に
こんな内容のビラを
配りはじめたんじゃ
任天堂の特許を
侵害している
テンゲン社の
カートリッジを
売ると任天堂に
訴えられることに
なる。……
ひえ〜

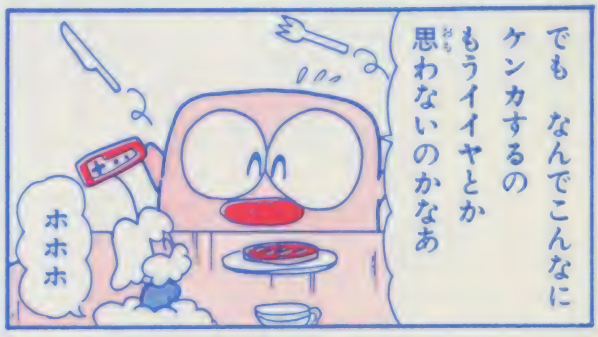

それによって
テンゲンの ソフトが
大量に 返品され
今度は テンゲンが
〝業務妨害〟で
任天堂を 訴えたんじゃ
うーん
これは
どっちが
悪いの

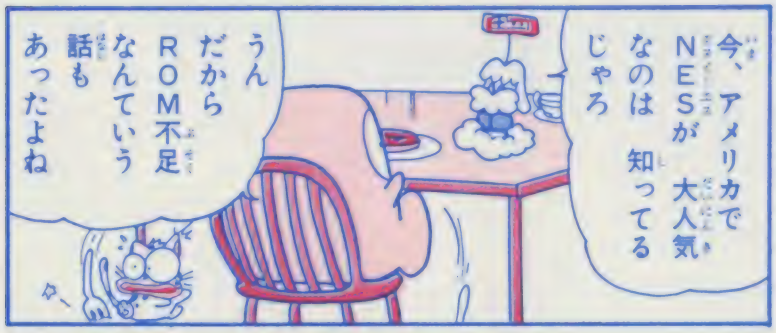
そのモトになる
特許の問題が
訴訟中じゃからの
裁判所では
テンゲンの訴えを退け
任天堂にも 小売店を
訴えたりしないように
要請したんじゃ


ふー
これで
おしまい?
んにゃ
もう1つ
ある


テンゲンの親会社
アタリゲームズ社は
スクロールに関する
特許も持っていての
スクロール?
スクロールだったら
今じゃ
すごく たくさんの
ゲームが スクロール
してるじゃない

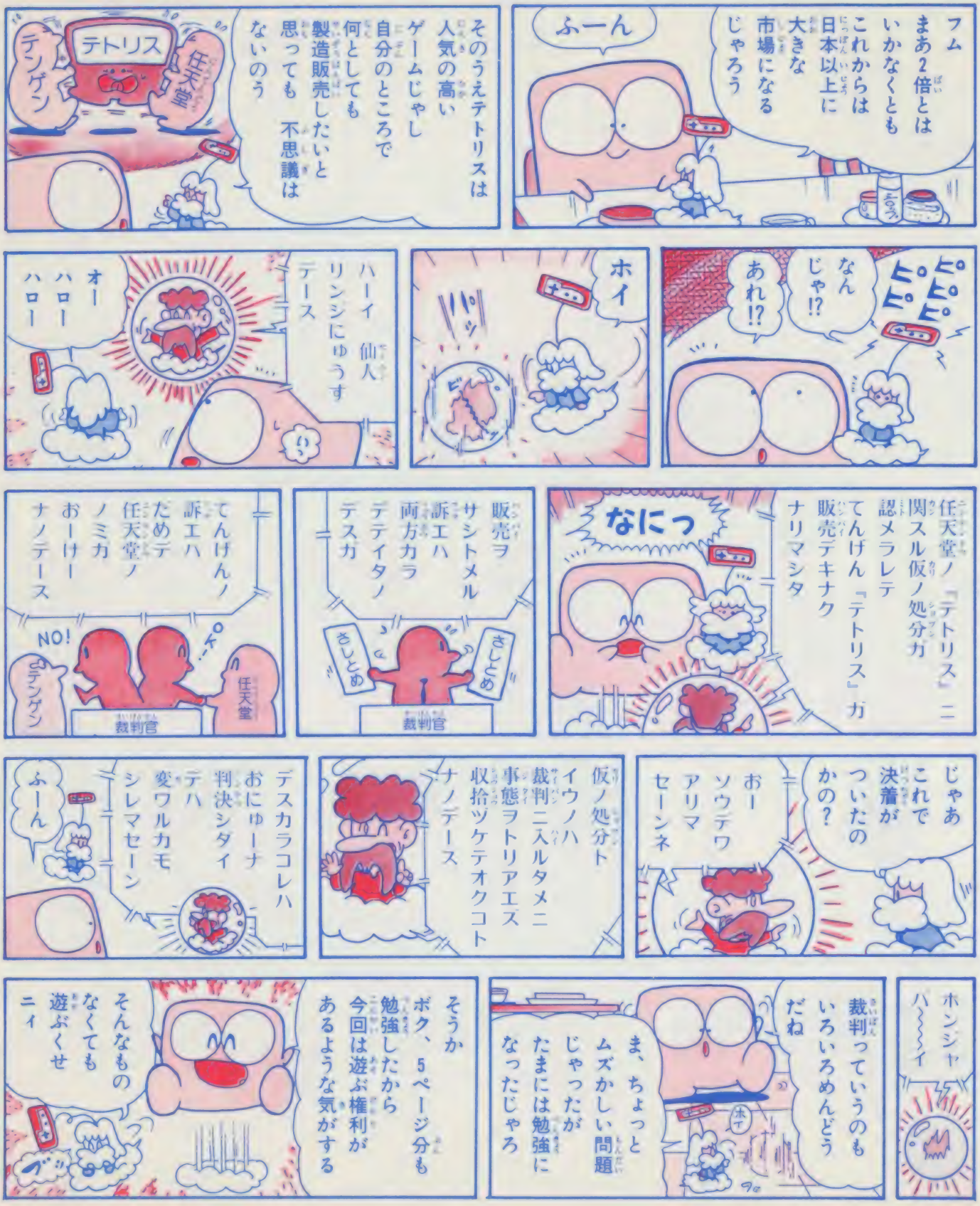

だから、今まで
この特許については
テンゲンも黙認して
きたんじゃが
任天堂が特許に
ついて訴えてきたから
ウチも……
ということじゃなあ
やられたら
やり返す
まるで
戦争だね
フム
まさに
テレビゲーム
戦争じゃの


でも なんでこんなに
ケンカするの
もうイイヤとか
思わないのかなあ
ホホホ


今、アメリカで
NESが 大人気
なのは 知ってる
じゃろ
うん
だから
ROM不足
なんていう
話も
あったよね

そうじゃの
じゃあ
アメリカの人口は
どれくらいか
知ってるかの?
えっとね……
2億4千万!!

日本の約2倍の
人がいるアメリカで
この調子でNESが
売れるとしたら?
そっか!!
日本の2倍
売れても
いいことに
なるんだ


フム
まあ2倍とは
いかなくとも
これからは
日本以上に
大きな
市場になる
じゃろう
ふーん
そのうえテトリスは
人気の高い
ゲームじゃし
自分のところで
何としても
製造販売したいと
思っても 不思議は
ないのう
テトリス
任天堂
テンゲン
ピピピピピ
なんじゃ!?
あれ!?
ホイ
ハーイ 仙人
リンシにゅうす
テース
オー
ハロー
ハロー
任天堂ノ『テトリス』ニ
関スル仮ノ処分カ
認メラレテ
てんげん『テトリス』ガ
販売デキナク
ナリマシタ
なにっ
販売ヲ
サシトメル
訴エハ
両方カラ
デテイタノ
テスカ
さしとめ
さしとめ
裁判官
てんげんノ
訴エハ
ためデ
任天堂ノ
ノミカ
おーけー
ナノテース
NO!
テンゲン
任天堂
裁判官
じゃあ
これで
決着が
ついたの
かの?
おー
ソウデワ
アリマ
セーンネ
仮ノ処分ト
イウノハ
裁判ニ入ルタメニ
事態ヲトリアエス
収拾ツケテオクコト
ナノデース
デスカラコレハ
おにゅーナ
判決シタイ
デハ
変ワルカモ
シレマセーン
ふーん
ホンシャ
ハ〜〜イ
裁判っていうのも
いろいろめんどう
だね
ま、ちょっと
ムズかしい問題
じゃったが
たまには勉強に
なったじゃろ
そうか
ボク、5ページ分も
勉強したから
今回は遊ぶ権利が
あるような気がする
そんなもの
なくても
遊ぶくせ
ニィ

# インフォメーション

試写会

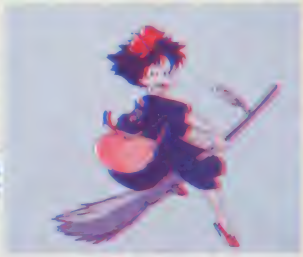
## 『魔女の宅急便』を一足先に試写会で見られる！

宮崎駿と聞いてピンとこない人も、「風の谷のナウシカ」、「天空の城ラピュタ」、「となりのトトロ」と聞けばわかるはず。あの宮崎駿監督の第4作目、「魔女の宅急便」が完成した。

今回の映画は、13歳になった魔女キキが主人公。黒猫のジジと一緒にひとり立ちの旅に出たキキは、街のパン屋さんの空き部屋に住み込みます。初めて住む土地、初めて会う人々、キキにとっては何もかも初めてのことばかり。キキが色々な経験や危機を通して、自立し、成長していく姿を描く超大作アニメ。

この「魔女の宅急便」の完成記念の試写会が、7月26日、東京・銀座のヤマハホールで行われる。この試写会に、ファミマガ読者100人をご招待！ 希望する人は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて、ファミマガ編集部・魔女の宅急便試写会係まで送ってね。締め切りは7月14日（必着）。応募多数の場合は抽選になります。

一般には、夏休み全国でロードショー！



○ホウキの先にラジオをつけて、ジジと空を飛ぶ主人公キキ

プレゼント

## 発売が待ち遠しい『究極ハリスタ』のプレゼント！

7月21日に発売になる「究極ハリキリスタジアム・平成元年版」。待ちに待ったこの発売を記念して、タイトーから、ハリスタのプロモーションビデオを20名、下じきを20名の合計40名にプレゼント！ ビデオは非売品のプロモーションビデオで、ハリスタのゲーム説明とハイライトシーンの紹介が収録されている。パーソナリティを務めてくれるのは、あのゆうゆ！ ゆうゆのコーナーもあるぞ。

欲しい人はハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号とファミマガジャーナルへ一言を書いて、ファミマガ編集部・ジャーナルハリスタプレゼント係まで送ってね。締め切りは7月20日。

ビデオと下じきのどちらが当たるかは、お楽しみ！

○こちらが下じき。2種類あるけど、当たるのは1枚

プレゼント

## 『クラッシャージョウ』のサイン入り色紙だぞ

大人気の「クラッシャージョウ」のオリジナルビデオの第2弾が6月5日に発売された（パップ・9476円）。第1弾の「氷結監獄の罠」に続いて、今回のタイトルは「最終兵器アッシュ」。

この発売を記念して10名にサイン入り色紙をプレゼント！「ヴァイナス戦記」の安彦良和氏のイラストに、作画監督・平田智浩氏、監督・滝沢敏文氏と2人のサインが入っている。

欲しい人はハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102東京都千代田区4番町5-6 日本テレビ4番町別館4F (株)パップ クラッシャージョウサイン色紙プレゼント・ファミマガ係まで。7月20日締め切り。

○制作スタッフ豪華3氏によるイラスト＋サインのカラー色紙

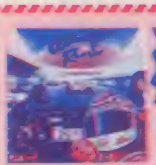
プレゼント

## SNKの『ゴッド・スレイヤー』スタンドポップ

SNKのRPG「ゴッド・スレイヤー」。発売はまだ決まってないけど、一足さきにこのゴッド・スレイヤーのスタンドポップをプレゼント。キミの時間割を書き込んで、机の上に立てておけば、とても便利。裏面はカレンダーになっている。

プレゼントは100名に。欲しい人はハガキに、住所、氏名、年齢、学校名と最近買ったファミコンソフト名、買う予定のファミコンソフト名、SNKに対する意見を書いて、〒564大阪府吹田市豊津町18番12号 (株)SNK「ゴッド・スレイヤー」スタンドポッププレゼント・ファミマガ係まで。締め切りは7月末日（必着）。

○これがスタンドポップ。裏面に時間割表とカレンダーが…



### ウイニング・ラン

■ポニーキャニオン・7月21日発売・CD、カセット、各2427円 ▶ナムコの業務用ゲームの人気作『ウイニングラン』のゲームミュージックがサイトロンレーベルから発売。アレンジは元サザンオールスターズの国本佳宏氏が手掛けている。ほかに『メタルホーク』、『スプラッターハウス』も収録。

### コナミ ゲーム ミュージック コレクション VOL.0

■キング・7月21日発売・CD、2843円・カセット2369円 ▶すでに発売のVOL.1に続く（？）VOL.0の登場。コナミの業務用ゲーム6タイトルのミュージック全68曲を収録。『フラック・アタック』、『ハードバンチャー』、『銀流槍』など、バラエティに富んだ内容。

### コナミ ファミコン ミュージック メモリアル ベスト VOL.1

■キング・7月21日発売・CD、1442円・カセット、989円 ▶コナミの人気ファミコン4タイトルのベスト・セレクション版。大ヒットの『グラディウスII』のほか、『バイオミラクルぼくってウパ』、『もえろツインビー』、『月風魔伝』の名曲の数々。オリジナル中心の全15曲を収録。

トピックス

## 空の上でもゲームができる!?

全日本空輸では、来年秋から国際線の飛行機内で、各座席ごとに楽しめるTVゲームのサービスを始める。

これはソニーの「アクセス」というシステムを採用していて、各座席に5インチの液晶カラーモニターとヘッドホンがつく。つまり個人個人が好きなゲームを自由にやれるということ。TVゲーム7種のほかにビデオ6種、音楽番組8種も利用できる。

気になるゲームソフトについては既存のソフトにするか、新開発するか、検討中。オセロや麻雀が中心になるそうだけど、いろいろ増えるとウレシイね。

トピックス

## キャプテンが月々1000円で利用できるよ

情報センターに蓄積された情報を、電話回線を通して、自分の家のテレビの画面に呼び出せるという"キャプテンシステム"を知ってるかな? 以前はカタイものが多かったこの"キャプテン"だが、今年の5月から、大学生サークル関連の情報会社、"クラブハウス"が主催する"CLIP"というチャンネルがオープンして、アルバイトやイベントの情報なども引き出せるようになったのだ。

このオープンを記念して、現在モニターを募集中。これは、CLIPと会員契約(保険金5000円と月々1000円の会費が必要)をすれば、端末機(4万5144円)が貸し出され、後は通信料(3分間30円)だけでキャプテンが利用できるというもの。詳しくは、☎03(402)0552、クラブハウスCLIP事務局へ。

イベント&プレゼント

## 『スーパーチャイニーズ2』のイベントに参加しよう

本誌のゲームベスト20でも上位を争っている『スーパーチャイニーズ2』の情報を2つ。

まずはゲーム大会。これは、ゲーム中の運動会モードを使ったイベントで、全国約300カ所で開催中。店頭優勝者の中から、全国で1~3位を決定する。1位には24インチ大型TV、2、3位にも豪華賞品をプレゼント。全国のデパートやおもちゃ屋さん等で開催するので、近くなら行ってみよう。問い合わせは、☎03(695)3599、全国大運動会ゲーム大会本部まで。

次は、Tシャツを5名にプレゼントだ。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とよく見るTV番組、好きなゲームのジャンルを書いて、〒124東京都葛飾区宝町2-30-16 (株)カルチャーブレーン スーパーチャイニーズ2 Tシャツプレゼント・ファミマガ係まで。締め切りは7月20日。

●こちらプレゼントのTシャツ。ちょっと大きめかな?

## 編集部からのお知らせ

### 表紙のアイデア募集

あらら、今回も採用者なしです。2号も続けてというのは、ちょっと悲しいぞ。

表紙の右上にいるファミマガくんをもとにして、いろんなイラストを描いてみよう。プロの人がアレンジして、キレイに仕上げてくれるので安心して、自由な発想で描いて欲しいな。完成したら、下の住所の「表紙のアイデア」係まで、必ず封書で送って下さい。

採用者には、ファミマガ特製電卓をプレゼントします。

### ほかにも募集中!

ウル技の欄外「キミのハガキだ」には次のページのアンケートハガキにゲームの感想を書いて送ってね。採用者にはファミマガ特製テレカをプレゼント。

ほかにもたくさん募集してるので、各ページの募集記事をよく見て、どんどんファミマガ誌面を飾ってみよう。

●編集部へのあて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7T・M
ファミマガ編集部○○係

## No.10読者プレゼント当選者

**ファミコン[illegible]II**

岩手/畠山 薫・13歳
宮城/日野 正洋・15歳
山形/小野塚由香里・14歳
福島/本田 仁・16歳
埼玉/[illegible] 剛行・10歳
千葉/香取 美和・13歳
東京/佐藤 由子・21歳
　村田 聡行・13歳
静岡/大森 昌博・17歳
愛知/長谷川太行・16歳
　福岡 敏光・16歳
滋賀/桂川 慶夫・13歳
京都/徳野 和宏・12歳
大阪/本田 努・17歳
　福島 寛夫・14歳
和歌山/[illegible] 裕己・13歳
鳥取/松本 弘行・18歳
岡山/小林 久・10歳
広島/大小田貴夫・29歳
香川/石川 洋・12歳

**クインティ**

北海道/渡辺 洋・16歳
宮城/柴田 元気・15歳
茨城/大久保智道・17歳
栃木/金丸 英昭・13歳
栃木/鈴木 聡・8歳
埼玉/上島 輝之・16歳
東京/岸本倫太郎・14歳
　武内 伸一・17歳
神奈川/足立原 崇・12歳
　塚本 健介・11歳
　松本 久子・20歳
新潟/増村 勝也・14歳
石川/中田 智之・14歳
岐阜/片岡 聖人・13歳
静岡/加藤 政浩・15歳
愛知/福沢 久・16歳
　藤村 浩任・14歳
京都/戸石 昭男・11歳
　橋本 健・17歳
宮崎/福永 明子・16歳

**[illegible]**

群馬/近藤 貴志・12歳
千葉/松浦 広明・12歳
東京/石田咲百合・24歳
　斉田 淳・13歳
神奈川/牛尾 博・20歳
　若林 正幸・17歳
山梨/鈴木 清三・12歳
新潟/白井 健二・16歳
岐阜/日比野 [illegible]・14歳
静岡/小塚 徹也・17歳
愛知/青木 伸樹・15歳
　生野 幸人・17歳
　判治 郁男・13歳
大阪/田尾 武・17歳
　中田岡本来・8歳
兵庫/本田 勇介・16歳
和歌山/坂上 朗・17歳
広島/藤井 健・15歳
高知/横山 誠人・18歳
福岡/藤田真一郎・15歳

**新・燃えろ!! プロ野球**

北海道/高山 雅仁・11歳
宮城/浜砂 一也・12歳
秋田/信太 基志・13歳
　田川 賢宏・14歳
山形/鈴木 清行・12歳
千葉/青井 邦俊・11歳
東京/鴨 貴治・10歳
神奈川/臼木 淳・12歳
　渋谷 知久・15歳
静岡/杉本 剛・16歳
愛知/豊田 哲也・16歳
三重/米澤 豊・11歳
大阪/小川 豊・8歳
　嶋田 博・17歳
　水島 孝志・14歳
岡山/入江真一郎・15歳
徳島/笹田 眞・14歳
福岡/牛津 毅・10歳
熊本/小浜 英樹・15歳
沖縄/金城 博・19歳

**甲子園**

北海道/斉藤 弘一・12歳
　寺尾 諭・12歳
岩手/三上 司・14歳
栃木/若田部裕之・16歳
千葉/田村 弘二・25歳
　野崎 淳一・16歳
東京/川田 洋史・18歳
　坂本 功介・13歳
神奈川/樋口 俊寛・15歳
山梨/荻原 友和・12歳
静岡/原田 一・14歳
三重/島本 真・13歳
大阪/田中 清文・11歳
兵庫/松本 行永・16歳
和歌山/岸 宏・10歳
岡山/小松原雄司・9歳
広島/金子 敦義・14歳
　河野 晴雄・11歳
愛媛/西岡 静一・14歳
高知/横山 和也・16歳

※当選者の敬称は省略させていただきました。

各10名様

# アンケートに答えてゲームをもらおう! ファミマガ読者プレゼント 110本

## 今号のプレゼント


①ファミスタ'89開幕版……8
②ツインビー3……14
③MOTHER……18
④コズミックウォーズ……24
⑤レーサーミニ四駆……30
⑥北斗の拳3……34
⑦マルサの女……38
⑧ロボコップ……42
⑨ワールド・スーパー・テニス……46
⑩Captain ED……48
⑪落っことしパズルとんじゃん!?……50


(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

## 応募のきまり

左のとじこみハガキに、この号のプレゼントでほしいものの番号1つ(①〜⑪)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめ切りは7月20日(必着のこと)発表は8月18日発売のNo.16です。

## アンケート

1 今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

2 また、今号の記事のなかでつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

4 今後、ファミマガで特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

5 また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

6 ファミマガ以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

7 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

8 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

9 好きなゲームのジャンルを3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング ②アクション ③ロールプレイング ④アドベンチャー ⑤シミュレーション ⑥スポーツ ⑦その他

10 パソコン、ビデオゲーム、PC Engine、セガからファミコンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

11 ゲームボーイについて、どう考えますか。次の中から選び、番号を書いてください。
①すでに持っている。②ぜひ買いたい。③これから発売されるゲームしだいで、買おうと思う。④興味はあるが、買おうと思っていない。⑤まったく興味がない。

12 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から選び、番号を書いてください。
①とても高い。②少し高い。③ちょうどいい。④まあまあ安い。⑤とてもお買い得。

13 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について採点してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

- **キャラクタ** キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
- **音楽・効果音** 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
- **お買い得度** ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
- **操作性** ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
- **熱中度** ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック
- **オリジナリティ** 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

| No | 表2 雑誌名 |
|---|---|
| 1 | PC Engine FAN |
| 2 | 月刊PCエンジン |
| 3 | マル勝PCエンジン |
| 4 | ファミコン通信 |
| 5 | ファミコン必勝本 |
| 6 | マル勝ファミコン |
| 7 | その他のファミコン雑誌 |
| 8 | テクノポリス |
| 9 | LOGIN |
| 10 | Beepメガドライブ |
| 11 | メガドライブFAN |
| 12 | コンプティーク |
| 13 | POPCOM |
| 14 | MSX・FAN |
| 15 | MSXマガジン |
| 16 | コロコロコミック |
| 17 | 週刊少年ジャンプ |
| 18 | 週刊少年サンデー |
| 19 | 週刊少年マガジン |
| 30 | 週刊少年チャンピオン |
| 21 | その他のマンガ誌 |
| 22 | BOMBなどのバラエティアイドル誌 |
| 23 | TVザウルス |
| 24 | その他 |

| No | 表3 機種名 |
|---|---|
| 1 | PC Engine |
| 2 | スーパーファミコン |
| 3 | MSX, MSX2, MSX2+ |
| 4 | セガマスターシステム |
| 5 | MEGA DRIVE |
| 6 | PC-8801、PC-9801シリーズ |
| 7 | ゲームボーイ |
| 8 | その他 |
| 9 | 何も持っていない |
| 10 | とくに買いたくない |

| No | 表1 今号の記事 |
|---|---|
| 1 | 〈特報〉ファミスタ'89開幕版 |
| 2 | 〈新作〉レーサーミニ四駆 |
| 3 | 〈新作〉北斗の拳3 |
| 4 | 〈新作〉コズミックウォーズ |
| 5 | 〈新作〉マルサの女 |
| 6 | 〈新作〉ロボコップ |
| 7 | 〈新作〉ワールド・スーパー・テニス |
| 8 | 〈新作〉Captain ED |
| 9 | 〈新作〉落っことしパズルとんじゃん!? |
| 10 | 〈続報〉ドラゴンクエストIV |
| 11 | 〈続報〉ツインビー3 |
| 12 | 〈続報〉MOTHER |
| 13 | 〈攻略〉ファミコン探偵倶楽部II |
| 14 | 30秒Q謎解答 |
| 15 | ファミマガJournalマンガトピックス |
| 16 | ファミマガJournalインフォメーション |
| 17 | テレマガSTATION |
| 18 | ファミマガSTATION |
| 19 | 超ウルトラ技+1 |
| 20 | おもちゃショーレポート |
| 21 | ぼくたちゲーセン野郎 |
| 22 | メガドライブFAN |
| 23 | ゲームボーイFAN |
| 24 | ゲームベスト20 |
| 25 | 超新作ゲーム先取り大作戦 |
| 26 | ひとめでわかる新作カレンダー |
| 27 | 〈付録〉新・燃えろ!!プロ野球完全データ集 |
| 28 | 〈付録〉究極ハリキリスタジアム・平成元年版完全データ集 |

| No | 表4 ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | アーコン |
| 2 | アイドル八犬伝 |
| 3 | I LOVE ソフトボール |
| 4 | 悪魔の招待状 |
| 5 | アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ |
| 6 | アバドックス |
| 7 | アメリカンドリーム |
| 8 | イースII |
| 9 | 囲碁指南 |
| 10 | 井崎修五郎の競馬必勝学 |
| 11 | いただきストリート |
| 12 | イメージファイト |
| 13 | ヴィナス戦記 |
| 14 | W・I・L・L・O・W |
| 15 | うさぎ[illegible]の盗難事件 |
| 16 | ウルティマ〜聖者への道 |
| 17 | エアーウルフ2(仮称) |
| 18 | 栄冠は君に輝く(仮称) |
| 19 | エモやんの10倍プロ野球 |
| 20 | 美味しんぼ |
| 21 | 黄金バット |
| 22 | おそ松くん(仮称) |
| 23 | 落っことしパズル とんじゃん!? |
| 24 | かってにシロクマ |
| 25 | かっとび!童子 |
| 26 | ガデュリン |
| 27 | 川のぬし釣り |
| 28 | ガンヘッド |
| 29 | キテレツ大百科 |
| 30 | キャットランナー |
| 31 | Captain ED |
| 32 | キャプテン翼2 |
| 33 | 究極タイガー |
| 34 | 究極ハリキリスタジアム・平成元年版 |
| 35 | Q.B.Scramble |
| 36 | 激闘スタジアム!! |
| 37 | 激闘プロレス!! |
| 38 | 激突!四駆バトル(仮称) |
| 39 | ケルナグール |
| 40 | 甲子園 |
| 41 | コズミックイプシロン |
| 42 | コズミックウォーズ |
| 43 | [illegible] |
| 44 | ゴッドイリュージョン(仮称) |
| 45 | ゴッドスレイヤー |
| 46 | ゴルゴ13 第二章 |
| 47 | コンフリクト |
| 48 | ザ・ゾンビ(仮称) |
| 49 | ザ・マネーゲームII |
| 50 | [illegible] |
| 51 | サンサーラ・ナーガ |
| 52 | サンダーバード |
| 53 | シェラザード2 |
| 54 | ジャンカラ |
| 55 | シルヴィアーナ2 |
| 56 | 白い翼 |
| 57 | 新・燃えろ!!プロ野球 |
| 58 | 神界 |
| 59 | 新・里見八犬伝 |
| 60 | 神仙伝 |
| 61 | スウィートホーム |
| 62 | スーパースタープロレスリング |
| 63 | スーパーリアルベースボール2(仮称) |
| 64 | スクウェアのトム・ソーヤ |
| 65 | ストライダー飛竜 |
| 66 | スプラッターハウス |
| 67 | 星霊狩り |
| 68 | 全米プロバスケット |
| 69 | ソフトボール天国 |
| 70 | [illegible] |
| 71 | 武田信玄2 |
| 72 | 田代まさしのプリンセスがいっぱい |
| 73 | 谷川浩司の将棋指南III |
| 74 | 双截龍II |
| 75 | ダンジョン&マジック |
| 76 | ダンジョン放浪記 |
| 77 | チェイスH.Q. |
| 78 | 中華大仙 |
| 79 | 超人ウルトラベースボール |
| 80 | [illegible] |
| 81 | ツインビー3 |
| 82 | TM-NETWORK LIVE IN POWERBOWL |
| 83 | 寺尾のどすこい大相撲 |
| 84 | ドカベン(仮称) |
| 85 | トップガンII |
| 86 | ドラゴンクエストIV |
| 87 | ドラゴンニンジャ |
| 88 | ドラゴンボール3 |
| 89 | ドラゴンユニット |
| 90 | [illegible] |
| 91 | なんてったって!!ベースボール |
| 92 | 虹のシルクロード |
| 93 | 忍者COPサイゾウ |
| 94 | 忍者らホイ! |
| 95 | 忍者龍剣伝2 |
| 96 | 熱血高校大運動会(仮称) |
| 97 | 熱血野球小僧(仮称) |
| 98 | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| 99 | パーフェクトボウリング |
| 100 | バリバリ伝説 |
| 101 | ビックリマンワールド |
| 102 | [illegible] |
| 103 | 飛龍の拳III |
| 104 | ファミコン探偵倶楽部II |
| 105 | ファミコン野球盤 |
| 106 | ファミスタ'89・開幕版 |
| 107 | ファリア |
| 108 | ファンタジー |
| 109 | V'BALL |
| 110 | 未来戦史ライオス |
| 111 | プレジデントの選択 |
| 112 | ペガスコネクション |
| 113 | ヘラクレスの栄光II |
| 114 | 北斗の拳3 |
| 115 | ホステージ |
| 116 | ぽっくんモグラー |
| 117 | ホワイトカード |
| 118 | ホワイトライオン伝説 |
| 119 | 麻雀大会 |
| 120 | Might and Magic |
| 121 | マグマプロジェクト・ハッカー |
| 122 | MOTHER |
| 123 | 魔獣[illegible]ナーガ |
| 124 | 魔神英雄伝ワタル・外伝 |
| 125 | マルサの女 |
| 126 | 迷宮島 |
| 127 | 明治維新 |
| 128 | 名門!第三野球部 |
| 129 | 名門!多古西応援団 |
| 130 | メジャーリーグ |
| 131 | メタルスレイダーグローリー |
| 132 | メルヴィルの炎 |
| 133 | 燃えろ!お兄さん |
| 134 | ものまね四天王 |
| 135 | 妖怪大戦(仮称) |
| 136 | レーサーミニ四駆 |
| 137 | 歴史大冒険 |
| 138 | ローラーゲーム(仮称) |
| 139 | ロケットレンジャー |
| 140 | ROD OF BLUE CRYSTAL |
| 141 | ロボコップ |
| 142 | ワールド・スーパー・テニス |
| 143 | パズルボーイスペシャル(仮称) |
| 144 | |

◆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

# テレマガSTATION

ステーション

君はメガドライブを見たか？ ゲームボーイも発表されて、すっかり話題にならなくなった、と思ってたら大間違い!! 有力ソフト続々登場で目が離せないのだ。

## メガドライブ特集 7/7より

君は忘れていないだろうか。最近のメガドライブはとにかく「スッゲー!」。そこで7/7からのテレマガで特集だ!

○「大魔界村」音楽もなかなか

○「スーパーハイドライド」

○どんな音楽？「ワールドカップサッカー」

## ベスト・オープニング ミュージック 発表

たくさんのおハガキありがとう。まず第1位「ウィザードリィII」。「今回の結果を見ると、音楽をつけて正解だったかなという感じがします。」（アスキー　三田さん）

○「音楽をつけるかどうかすこしもめました」（同　三田さん）

第2位は「アフターバーナー」。「のっけのタムタムの音ガ作れず30回以上作り直しました。ファミコンPSGで重い曲を作るのは実際疲れる話です」（サン電子　MRT）。第3位は「ジーザス」「好評ということですぎやま先生と喜んでいます。思えば巨大な音楽プログラムを抱えてメインプログラマーとメモリの奪い合いをしたこともありました」（キングレコード　田口さん）

○短いけれど印象的な音楽。最初のタムタムの音もしっかり聞いてね

○「CDも出ていますからみなさん聞いてみてくださいね」（同　田口さん）

## おくり先

左のイラストのハガキを参考に応募してネ。キミの好きな曲を1曲リクエストする「あの曲をもう一度」係以外はしめ切りなしだよ。

しめ切りは7/14優秀作には本誌特製豪華テレカをプレゼント！

## おたよリ

このコーナーで、みんなからも面白いお便りを紹介しちゃうのだ。熊本市の福島俊也クン「この前テレマガに電話しようとしたら間違えて知らないおじさんのところにつながってしまった。なんとなく盛り上がって30分も話し込んでしまった」——間違い電話はしないように…ね。

## テレマガスケジュール

| 期間 | |
|---|---|
| 7/7〜7/13 | ●メガドライブ特集<br>●新作ゲームミュージック |
| 7/14〜7/20 | ●「あの曲をもう一度」発表<br>懐かしの名曲を一挙大公開!! |
| 7/21〜7/27 | ●クイズ「この音なあんだ?」 |



©SEGA ©CAPCON・T&E SOFT ASMIK・SUNSOFT・キングレコード
Andrew Greenberg, Inc. Robert Woodhead, Inc. and Sir-Tech Software Inc. All rights reserved・ASCII CORP.

ハガキで
ファミマガ!!

# 新装開店!! ファミマガSTATION

ステーション

ファミコン関連の話題で読者と編集部を結ぶファミマガSTATION。今号は2ページに増え、美少女コンテストの結果をドーンと発表するぞ

## 第1回 美少女キャラコンテスト発表!!

全国の美少女ファンのキミたち！　待ちに待ったファミコンキャラの美少女コンテストの発表だ!!　このコンテスト、10号で応募したんだけど、ハガキがくるわくるわ。しめ切り過ぎても熱心に投稿してくる人もいれば、美少年を書いて出す女の子、1人で50枚もハガキを出した少年もいた。1万近くの熱い応援の中、選ばれた美少女はこの娘だ!!

### 栄光の第1位

カイちゃんステキ!!の声盛り上がり堂々の1位！

**カイ**（ドルアーガの塔・カイの冒険）

2764票

イヌ、と呼んで下さい（東京都／足立始クン）・さあこの胸に飛びこんでおいで（静岡県／松本直樹クン）・女ならいい（富城県／源丈夫クン）・彼女とウリふたつだから好きっ!!（熊本県　POクン）

○大阪府／かわクン★確かにギルはいいよな

○新潟県／後藤桃代クン★6年越しで好きっ!?

### 僅差の第2位

たった1人で敵を倒す美少女戦士だ!!

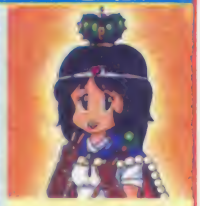
**ワルキューレ**（ワルキューレの伝説）

2435票

美少女といえばこの人！　恋人もいないし（兵庫県／森岡伸治クン）・いっしょに寝たいぜチクショーおーいオレの子を生んでくれい（愛知県／田端誠クン）

○愛知県／ポンタンクン★ロリロリ　○東京都／おまりもクン★貴重な脚　ゴクン

ゲームスタジオ・遠藤雅伸さん



ゲームのオリジナルキャラクタがトップに選ばれたのは、たいへん価値のあることだと思います。ドルアーガのシリーズは、まだまだ続けるつもりなので、これからも、カイやギルを応援してください。

○このコーナーのための新作イラスト!!

### 堂々の第3位

和風美人もお忘れなく

**楯あゆみ**（ファミコン探偵倶楽部シリーズ）

2172票

優しい女の子が好き（富城県／安藤泰作クン）・セーラー服は、なおよい（埼玉県／高西康雄クン）

○愛知県／前川泰之クン★せえらあふくだお

○神奈川県／雅がうなばるクン★!!

任天堂・チーム鹿丸さん

本人から受賞の喜びを一言。「私を応援してくれる人がこんなにいるなんて信じられない！　ありがとう」

○チーム鹿丸猫　きおろしなのだ

ナムコ・山どら子さん



読者の皆さん、選んでくれてありがとう。ワルキューレは地上の平和を守るためガンバります。ヨロシク。

○ワルキューレの伝説も遊んで

Ⓒ㈱ナムコ・Nintendo・HUDSON SOFT・PACK-IN-VIDEO・キングレコード・高橋留美子／小学館／キティ／フジテレビ／マイクロキャビン／ポーステック・日本ファルコム㈱／東京書籍・SUN SOFT・エニックス・MOVIC／SONY Video Software International Corp.・TELENET JAPAN／TOKUMA SHOTEN・SNK ELECTRONICS CORP.・スクウェア・ジャレコ

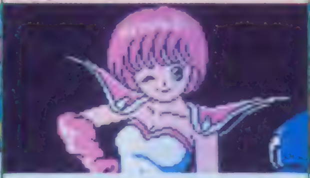
# 30位までの美少女をドーンと一挙に大紹介!!

熱狂的な支持もむなしく、上位3位はのがしてしまった美少女。でもファンの想いは同じ。応援も熱く甘く、アブナイ内容で、青少年の中に歪んだ愛情をみたような気がした。女の子のハガキも多かったのはなぜ!?

## 6位 大人の魅力で勝負した
702票
**エリーヌ**（ジーザス）

オレの目の前でイチャイチャしないでくれ!!（埼玉県／渡辺雄司クン）

## 5位 親孝行が涙をさそう!
1921票
**シルヴィアーナ**（シルヴィアーナ）



おかあさんの為に戦いに出るなんて泣かせるよねえ（東京都／森勝則クン）

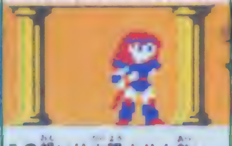
## 4位 色じかけで堂々4位!!
2068票
**温泉の女の子**（桃太郎電鉄）

ハダカだから（大阪府／田村伸一クン）・きれい（大阪府／楠田恒夫クン）

## 10位 結構大胆なんだよ
240票
**キャル**（リップルアイランド）

ふふふ、10年後が楽しみじゃて♥（大分県／ジジクン）

## 9位 オテンバ娘はよい
261票
**ルシア**（マドゥーラの翼）



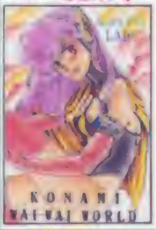
この想いは太陽よりも熱い…（千葉県／安藤充謙クン）

## 8位 いかにもお姫さま
372票
**セリナ姫**（ロマンシア）

姫と結婚して王位につきたかった（島根県／大川賢クン）

## 7位 熱狂ファン多し!!
581票
**音無響子**（めぞん一刻）

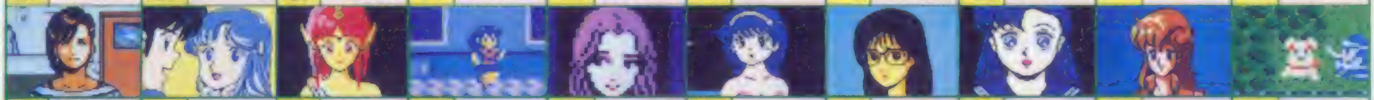
レースのブラが見たかったのに（福島県／本宮完治クン）

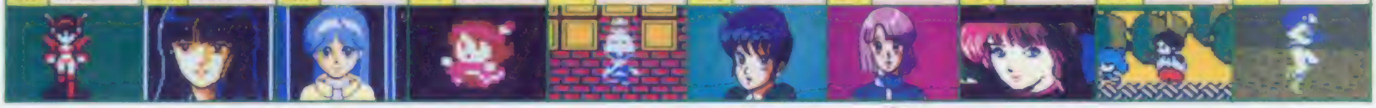



○東京都／石塚祐子クン★わあっ!! SEXY♥

○静岡県／矢野いずみクン★そうですか

| 順位 | 票数 | キャラ（ゲーム） |
|---|---|---|
| 11位 | 207票 | ムーンブルクの王女（ドラクエII） |
| 12位 | 166票 | ラビィ（ガルフォース） |
| 13位 | 147票 | 優子（夢幻戦士ヴァリス） |
| 14位 | 132票 | 中山美穂（中山美穂のトキメキハイスクール） |
| 15位 | 125票 | アテナ（アテナ） |
| 16位 | 120票 | マリヤ（ファイナルファンタジーII） |
| 17位 | 75票 | ラム（ラムのウエディングベル） |
| 18位 | 74票 | ユニコ（ドラゴンスピリット） |
| 19位 | 70票 | シンシア（水晶の龍） |
| 20位 | 55票 | 御影洋子（探偵神宮寺三郎シリーズ） |
| 21位 | 40票 | ユリ（ガーディック） |
| 22位 | 38票 | おと姫（新鬼ヶ島） |
| 23位 | 35票 | レイラ（レイラ） |
| 24位 | 34票 | キャティ（ガルフォース） |
| 25位 | 30票 | パティ（ガルフォース） |
| 26位 | 27票 | ローラ姫（ドラクエ） |
| 27位 | 25票 | リルル（ドラゴンスレイヤーIV） |
| 28位 | 20票 | リミ（黒帯の8人） |
| 29位 | 11票 | [illegible] |
| 30位 | 10票 | システムD・P（ガーディック外伝） |



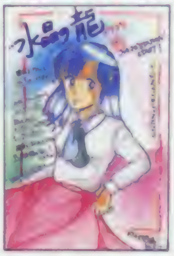


## ぼくたち投稿野郎

読者投稿なら何でも可!! というこのコーナーはみんなのハガキだけが頼みの綱。ドンドン「ぼくたち投稿野郎係」まで送って欲しい。ペンネームでも構わないけど裏に本名も書いてね。

○愛知県／月の城クン★左のローラ姫は、頭の上にスライムを乗せたりして気持悪くないのかなあ?

○愛知県／わやたか夕穂クン★ウソ技っ




### 今号の一句

テトリスや
ああのめりこむ
テトリスや

○愛知県／丹下行治クン★徹夜徹夜

○兵庫県／かんCHAクン★叫び～

○東京都／村ちゃんクン★………?

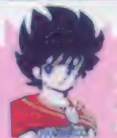
○埼玉県／小見幸太郎クン★変態

## 他にもいろいろなコンテスト募集中

美少女コンテスト発表はどうでしたか? 次号ではNo.11で募集したメカニックキャラコンテストの発表をするよ!!

### 今度は美少年だ!!

で、今号募集するのは美少年。女の子をやったなら男の子の方もやらなきゃ不公平だというワケだ。しめ切りは7月21日(金)。応募してね!!



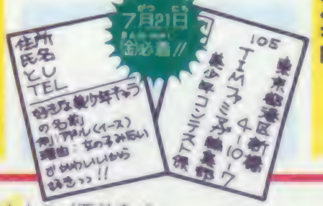
○ロマンシア／フレディ王子

### モンスターも募集中

好きなモンスターも引き続き募集中。しめ切りは7月7日(金)だから急いで出してね!!

### 応募方法

好きな美少年キャラを募集します。下の要領で送ってください。ベスト10はNo.16で発表します。




Ⓒ DATA EAST CORP.・高千穂&A. A／日本サンライズ／NTV／BANDAI・dB-SOFT・日本ファルコム㈱／㈱ナムコ・㈱ナムコ／西谷史／徳間書店／ムービック・シップス・IREM CORP.Licensed from COMPILE

キャッチ・ザ・ハート TAITO

全地球少年よ、ハリスタの星を目指せ!

史上最強の野球ゲームは、決して他の追随を許さないのであった。

いよいよ発売となるハリスタ平成元年版は、生まれながらにして超完璧版。ゲーム発売よりも後で発表されるパスワードは、はっちりチェックしておこう。とんとん新しいデータを持ったゲームに生まれ変わるんだ。つまり、最強で無敵のハリスタは、永遠に不滅です。

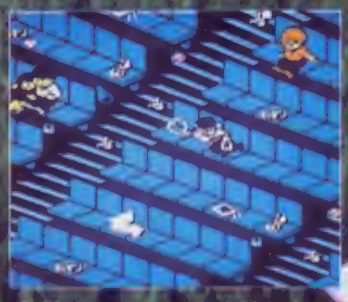
7月21日(金)発売!!
価格6,800円
※上記の価格には、消費税は含まれておりません。
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000 高松0878(31)6340

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 © TAITO CORP. 1989

# 究極ハリキリスタジアム
## 平成元年版

シャンプー発。ランナーたって飛び越しのファインプレーだ！



今日のゲームは、閑古鳥が鳴く。こっちもやってらんないもんね。

# がファミコンゲームに!!

甲子園——その名を口にする時、誰もが青春の輝きを見る。陽炎に揺れるマウンド。声援のこだまするスタンド。 15人の若者が、自らの可能性を白球に託し、一瞬のきらめきの中で駆け抜けていく。この「甲子園」は、夏の高校野球をリアルに再現しました。君も、彼らと共に、一夏に賭けた青春を謳歌し、優勝の喜びをわかち合おう!

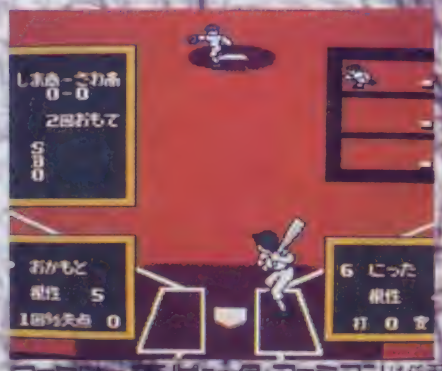
## 8月発売予定

KACテレホンサービス
東京 03(239)7131 大阪 06(365)0040

熱狂の渦!
興奮のるつぼ!

# 甲子園

夏は一番!



会社
ビル4F

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

# 脱獄

だつごく

5,600円

好・評・発・売・中

地獄の収容所を脱出し
GODの野望を打ち砕け

KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.

球児たちの熱戦が

発売元：ケイアミューズメントリース株式

# 機動警察パトレイバー 劇場版 PATLABOR

## 7月15日(土)より全国ロードショー

同時上映「機動戦士SDガンダムの逆襲・武者ガンダム参上」

スタッフ▶企画・原作:ヘッドギア/原案:ゆうきまさみ/脚本:伊藤和典
メカニック・デザイン:出渕裕/キャラクター・デザイン:高田明美/監督:押井守


上映館一覧▶【北海道】札幌シネマロキシー(011-221-2235)、旭川国劇ミラノ座(0166-23-0111)【岩手】盛岡ルミエール2(0196-25-7118)【宮城】仙台ピカデリー(022-222-5252)【福島】郡山パレス(0249-23-9912)【栃木】宇都宮ミヤマス座2(0286-22-8799)【茨城】水戸パンテオン(0292-31-0800)【埼玉】ロッポニカ大宮(0486-42-5500)【千葉】ロッポニカ千葉(0472-25-1419)【神奈川】横浜オスカー(045-261-7378)、川崎国際(044-244-5931)【東京】銀座・松竹セントラル2(03-541-1786)、新宿ピカデリー2(03-352-4043)、池袋・文芸坐2(03-971-9424)、渋谷・松竹セントラル(03-770-1990)【新潟】新潟東映ミラノ(025-223-4056)【石川】金沢シネマピカデリー(0762-33-3355)【富山】富山ウイズシネマ2(0764-25-0273)【福井】福井松竹座(0776-23-0153)【静岡】静岡ミラノ1(0542-53-8758)、浜松中央2(0534-53-0887)【愛知】名古屋グランド4(052-551-2350)、豊橋ピカデリー3(0532-53-1131)、岡崎グランド(0564-21-4638)、豊田シャスコシアター(0565-88-7020)、半田シネマ(0569-22-2667)、春日井シネマ2(0568-33-7372)【岐阜】岐阜ロイヤル(0582-62-0263)【三重】四日市シネマホール(0593-52-7018)【大阪】ロッポニカ梅田(06-343-1691)、千日会館(06-641-2357)、布施東劇(06-721-0950)【京都】京福電水映劇(075-221-2204)、京都ピカデリー(075-221-0271)【兵庫】ロッポニカ三宮(078-392-0844)、レネバレス山陽座(0792-22-6701)【和歌山】和歌山文化ホール(0734-23-1105)【岡山】岡山千日文化シネマ(0862-27-9335)【広島】ロッポニカ広島(082-247-0741)、福山グリーン(0849-23-3788)【鳥取】松竹座子ロキシー(0859-22-2471)【山口】下関松竹(0832-66-3227)【香川】高松松竹(0878-31-5819)【徳島】福本アタック平和(0886-31-6480)【愛媛】松山シネマサンシャインミ(0899-32-2288)【高知】高知にっかつモデル劇場(0888-25-1651)【福岡】福岡ニュー大洋(092-291-1878)、小倉昭和館(093-551-4938)、久留米シネマプラザ(0942-32-7178)、黒崎松竹(093-621-5443)【佐賀】佐賀シネマ朝日(0952-22-9692)【長崎】長崎松竹(0958-22-3146)、佐世保シネマポックス太陽2(0956-24-5151)【大分】大分松竹ロキシー(0975-36-4512)【熊本】熊本シネロマン(096-322-9626)【宮崎】宮崎アカデミー(0985-23-2333)【鹿児島】鹿児島有楽座(0992-23-6613)(上映開始日、上映期間、タイムテーブルについては各劇場にお問い合わせ下さい)

●コールテンプリズムカード付特別鑑賞券発売中(大人¥1,300 学生¥1,100 小人¥900)●チケマカ大好評発売中¥1,500(大人・学生・小人共通特別鑑賞券¥1,100付)
●パトレイバーテレフォン・サービス ☎03-505-88888●総合問い合わせ先:パトレイバー事務局 ☎03-485-5361●パソコン通信:アスキーネット'salon patlabor'、●「少年サンデー」にて毎週パトレイバー情報を告知 ©HEADGEAR/EMOTION/TFC

tonkin house

# リアルだけの野球（ゲーム）なんてもういらない

**動物、妖怪など60のオモシロ選手**
壁をよじ登り、池を泳ぎ、空を飛んじゃう、トンデモない選手たち。最強の『アマゾネス軍団』に挑戦するのはキミだ！

10月上旬発売予定
ファミコン用カセット

# ソフトボール王

今日から家の中がボウリング場だ!!
実際のボウリングを完璧にシミュレート
ピンアクションのパターンは数100種類
舞台は近未来の宇宙ステーション
最大8人まで同時にプレイが可能

# Perfect Bowling

7月25日発売★価格5500円(税別)

**『ロードマン』発売記念イベント当選発表**
多数のご応募をいただきありがとうございました。なお当選の方々にはブリジストンサイクルの"ロードマン"をお送り致します。ブリジストン・グッズの発表は発送にかえさせていただきます。

TOKYO SHOSEKI CO., LTD. 〒113 東京都文京区本郷込6-14-9

タイムトライアル・コンテスト
優賞　杉沼博典(山形：32分52秒)
2位　内丸歓海(茨城：33分42秒)
3位　谷内　元(北海道：34分01秒)

アイデア・イラストコンテスト
入選　長谷川淳央(新潟)高橋佳吾(福島)
手塚直(千葉)中村一郎(埼玉)酒井康弘(大阪)千葉大輔(三重)大森すすむ(茨城)

# えプロだ!

今月の燃えろ少年野球団
東京都町田市のHチームvsCチーム

**H雄**（Hチーム主将）おい、新しい燃えプロだって?! どれ、どれ、オレにやらせろよ。

**C也**（Cチーム主将）ヤーダよ、と言いたいとこだけど。おなじ野球仲間だ、ホラよ、ひとつ勝負といくか。

**H雄** そうこなくっちゃ。ナ、ナンダよ、いきなり画面の角度が違うじゃん。

**C也** そうなんだよ、迫力あるだろッ。それにさ、右バッターのときには一塁側から、左バッターのときには三塁側からって見え方が変わるんだ。

**H雄** へえー、技アリじゃん。じゃあ画面が新しくなったところで、行くぞぉ、オレの変化球をうけてみろ。

**C也** スゲーッ、おまえいつの間にそんな球投げられるようになったの?!

**H雄** 見たか、これが燃えプロ(新)変化球だ!!

**C也** いまの勢いの半分でもいいから、試合中のおまえにあったらねえ。もうちょっと勝星あげられてるよ、おまえんとこ。

●画角が変わって、よりリアルに。

**H雄** るせー!! そういうおまえはどうなんだ。もう2アウト2ストライクだぜ、へへへ…。エエー、なんだよ、そりゃないよ。

**C也** うっしっし。2アウトからの快心の2塁打。ここで一気に巻き返し、と。

**H雄** そうは問屋が…ソラッ。

**C也** おっと、こっちも負けてませんぜい。ホラッ。

**H雄** そらヨ、これでもか!

……

**チームメイトA** ほんとうに熱中しちゃって、この2人。普段もこれくらい一生けんめいやってくれるといいんだけどねぇ。

**チームメイト全員** ほんとだよなぁ（ため息）。

●ゲームが終わると女性アナが登場。

**さらにリアルに！ エキサイティングに！**
**あの燃えプロが、パワーアップして帰ってくる。**

まず、画面構成がガラリと一新。一塁側、三塁側から見た迫真の画面で、打つも守るも自由自在に、気分はまさにホンモノ並だぜ！ おまけにピッチャーは、超剛速球から変化球まで、思いのままに投げわけられるからスゴイ。さらにクロスプレー時には、瞬時にそれをズームアップ。いやはやこんども熱くさせます！ 興奮させます！ ドーンと期待の(新)燃えプロだ!!

バットを、グラブを、コントローラーにかえて。手に汗にぎったHチームvsCチームの一戦。

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| O | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 5 |

画面の中のブタさんが麻雀パイを動かして穴に落ことす、なんとも楽しいパズルゲーム登場！

## 落っことしパズル とんじゃん!?™

NMK-JT ©NMK

ファミリーコンピュータ用カセット

**9月発売予定**

¥5,600 消費税別

JALECO

# つぶつぶのめり込んじゃう

面白すぎてゴメン!

新燃

新

JF-23

# 燃えろ!!プロ野球

ALL カセットソフト
ラベルに添えて

7月13日発売予定 6,300円

ファミリーコンピュータ用カセット

株式会社ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-16-7 ☎03(708)4520(代表) ●大阪 〒564 大阪府吹田市豊水町3-18-33 ☎06(385)1100(代表) ●福岡 〒812 福岡市博多区比恵町1-1 博多第2ビル1F ☎092(482)1881(代表) ●サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表) ジャレコテレホンサービス 東京03(708)4871 大阪06(385)0801
©1990 JALECO LTD

燃える!お兄さん
8月8日発売
任天堂 ファミリーコンピュータ
定価5,800円
(消費税別)
「燃える!お兄さん」のオリジナル下じきがもらえるぞ!!
なんだって、ケンイチ、東宝がシタジキくれるのか!? ワシにもシタジキをよこせー!!
7/25から、「燃える!お兄さん」のファミコン・サマーキャンペーンがはじまるぞ!
なんと!全国の百貨店、おもちゃ屋さん、またはファミコン・ショップで、ファミコン「燃える!お兄さん」のオリジナル下じきがもらえちゃう!!この下じきには、今回ファミコンでお兄さん達を苦しめる「ドラ・ゴンとホラフク神」のイラストや、豪華商品が当たるクイズが載ってるぞ。このクイズ、キミが“燃える”と答えが分かるんだ!何が当たるか、どんなクイズなのかは下じきを見てのお楽しみだ!! 7月25日、キミもお店に行ってみようぜ!!
『燃える!お兄さん』ビデオオリジナル全2巻発売
1 暴走ダック・ニコルソンの巻 透明お兄さんの巻 品番 TA1895 発売中
2 回転ずし大食い勝負の巻 欲のかたまり文化祭の巻 品番 TA1936
7月15日レンタルリリース・8月1日発売
発売元:東宝株式会社・ビデオ事業部
発売元 東宝株式会社 事業部
〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
「燃える!お兄さん」テレホンサービス TEL 03-591-6616
©佐藤正/集英社・日本テレビ・東宝 ©1989 TOHO CO., LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

# あのファイナルファンタジーが総勢100名にも及ぶ

# 大編成フルオーケストラ(混声合唱)で演奏された!!

## 『交響組曲ファイナルファンタジー』

■演奏：東京交響楽団 ■指揮：服部克久
■作・編曲：服部克久・服部隆之

**予約特典：天野喜孝 描き下ろしB2ポスター**

★中カードには、寺田憲史 書下ろしストーリー・ポエム掲載。

7月25日発売

◆CD：税込定価￥2,884(税抜価格￥2,800)H28X-10007
◆カセット：税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)X24X-3507

---

好評発売中

東亜ゲーム・ミュージック・シーンI
**「TATSUJIN ～達人～」**

◆CD：税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)H24X-10005
◆カセット：税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)X21X-3505

7月25日発売!!

セタ・ゲーム・ビデオ・シーンI
**「SP麻雀PⅡ・Ⅲ／ツインイーグル」**

◆税込定価￥3,914(税抜価格￥3,800)W38V-7006

## かすみからの伝言♥

みなさんお元気ですか？　かすみはとっても元気です。

さて、わたしたちの曲が収録されているアルバム「SETA GAME MUSIC SCENE ONE／ツインイーグル&スーパーリアル麻雀PⅡ」の売り切れ店続出でみなさんにはご迷惑をおかけしています。本当にゴメンなさい。今、ポリスターレコードさんがいっしょうけんめい再生産している最中なので、もう少しまっててください。

それともうひとつゴメンなさいしなければいけないことがあるんです。CDとミュージックテープに特典（豆本の上巻）プレゼントの応募券をつけ忘れちゃったんですぅ！（あ～～ん、モノを投げないで）

だから買ってくれた人はCDならオビ（ケースにはりついている紙のことだヨ）の上についてるDATAMのマークとCD番号の所を、カセットならジャケットの背中についているDATAMのマークとカセット番号の所を、それぞれ切り取って240円切手といっしょに封筒で下記の所へ送って下さい。

あ、そうそう、アンケートハガキで応募済の人は、再応募できないからネ。せっかく送っても無効になっちゃうし、切手も返却できないので気をつけて下さい。7月の末日まで有効で～す♥

〒107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル ㈱ポリスター
「SP麻雀PⅡ」プレゼント係

POLYSTAR CO.,LTD

任天堂 ファミリーコンピュータ
大容量4Mソフトで めぐる天国と地獄！
神界
SHINKAI
あなたの"前世""現世"そして"来世"をも体験出来る全く新しいジャンルのゲームです。
主人公は"あなた自身"！あなたの"業"がゲームの行方を決定する！
Character Design 若林健次
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画より1989年発売予定 TDF-92 9,600円 2M＋2M＋64KSRAMバックアップ付
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

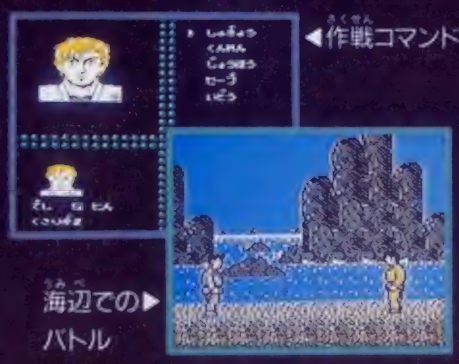
任天堂 ファミリーコンピュータ
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の登録商標です
FAMICOM FAMILY

# 油断大敵、一撃必殺。

邪魔する奴は、死ぬだけだ！

# 必殺道場破り™

古くからこの国に伝わる優れた12の武道。それは他国の侵略から国を守るために伝えられたはずだった。しかし、いつのまにか武道家たちの間で巻き起こった熾烈な勢力争い。新たな真の平和を取り戻すには、すべての武術道場を統一するしか道はない……。武術道場統一を目指し、今、ひとりの若者が立ち上がる…。本格バトルアクションと必殺のシュミレーションで12の武道を制覇しろ！




◀作戦コマンド

海辺での▶バトル

**7月18日新発売**

2M＋64K SRAM
バッテリーバックアップ付

定価¥6500円（消費税別）

sigma
シグマ商事株式会社

シグマテレホンサービス　☎03-400-1061

おもしろゲームの王様

# スーパーチャイニーズ2

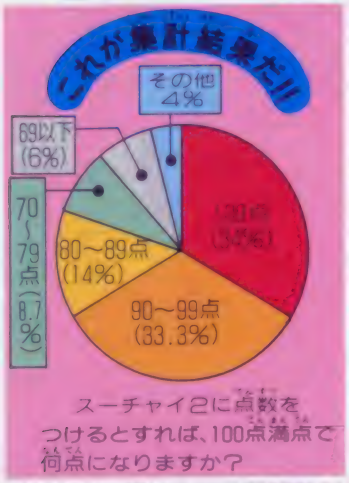
絶賛発売中!!

2MROM 5,900円

全国から100点満点の声殺到!!

今2人同時RPGが大人気

## スーチャイ2はやっぱりこんなにおもしろかった!!




注(6月上旬までに到着したすべてのハガキを集計したものです)

すでに、「スーチャイ2」をプレイしたみんなからアンケートハガキが山のようにたくさん届いた。このゲームに点数をつけるとすれば、100点満点で何点になりますか?の答えになんと3人に1人の割合で100点満点をつけているぞ。全体の8割までもの人が、80点以上という高ポイント。ほとんどすべての人が大満足のおもしろゲームだと評価してくれたのだ。こんなに面白いゲーム、見逃したら一生悔やみきれないぞ!

### これがゲームについて多かった感想だ。

「2人でRPGができたこと」「途中で1Pから2Pに切り替えができたこと」など、千葉県の荒井君ほか、たくさんの意見があり、大好評だった。東京都の榊クンなどは「ぜんぶいい」というありがたい意見、その他多かったのは、「ギャグがいい」「笑える」という意見が多かった。とにかくたくさんのお便りありがとう。

### 君はやったか!? 100点満点のおもしろゲーム!!

大橋 真君

**2人同時RPGが最高!**

1人プレイと2人プレイがいつでも切り替えられる。このシステムはすごい!

最高

鈴木和浩君

**とにかくすべてが面白い**

スーチャイ2は期待してた以上にとにかくものすごく面白かった。戦闘も、ギャグもキャラクターも音楽も文句のつけようがない! 最高!

面白い

大山文武君

**こんなに笑えるソフトはない。**

新しい街に行くたび、必ず笑えて楽しくてしょうがなかった。いろんなアイディアやギャグが次々出てきて、時間を忘れて熱中しちゃった。続編もぜひ作って下さい!

爆笑

### 日本全国大運動会ゲーム大会開催中

スーパーチャイニーズ2のおもしろ運動会モードを使って全国各地でゲーム大会開催中!! 君も近くのおもちゃやさん、デパートに問い合わせて出場しよう!! 1位2位3位には豪華景品プレゼント!!

カルチャーブレーンがおもしろい。

CULTURE BRAIN


㈱カルチャーブレーン
おもしろ情報局
TEL 03(695)3513

大変おまたせいたしました。
R.P.G.の本場アメリカ全土を震撼させた
あのウルティマNがファミコンで登場!

シナリオ制作/ロードブリティッシュ
音楽制作/戸田誠司
(FAIR CHILD)

# Ultima

## ウルティマ―聖者への道―

ブリタニア王国の平和をもたらすため、人々を正しく導く聖者になるのが、こんどの冒険の目的。単に世界中を旅してモンスターをたおすだけではなく、正しい行いをして心の8つの徳を高めなければならない。協力してくれる仲間7人を見つけ出し、1日も早く聖者になるのだ!

**¥5,900**(税抜き) R59V5922

9月20日発売決定!

君の運命の旅が始まる。

- 敵を倒すだけではなく、心の8つの徳を高める新システム!
- 職業も8つ! 登場人物全8名のうち4人でパーティを組むゲーム進行!
- ムーンゲートや海賊などのナゾ、そして初めての体験がいっぱい!
- 薬草の調合により決まる魔法の使い方!
- 回りが見えなくなる、新ブラック・アウト効果!
- バッテリー・バックアップ付き2メガROM!

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました ☎03(236)2000

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
TM & ©Richard Garriott. ORIGIN SYSTEMS INC.

発売元 株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元 株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

PONY CANYON

札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741 東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915 福岡支店/092-751-9635 ニッパンポニー/03-222-1431

PONY CANYON INC.

信じよ 己を

信じよ 魔法の力を

リアルアクション・ロールプレイングゲーム

# WILLOW

## ウィロー

**7月18日発売予定**

1M+1M ROMカセット

**定価5,900円**

※この価格には消費税は含まれておりません

ファミコン用カセット


株式会社 カプコン

〒540 大阪市中央区大手通1−4−12
カプコンビル
(06)946−6658

〒150 東京都渋谷区広尾1−3−18
(03)440−5479

※カプコンソフト情報は
カプコンダイヤルへ。
大阪 (06)946−6659
東京 (03)440−0438


ファミリーコンピュータ・ファミコン

### イメージ G・ルーカスの映画がゲームになった。

神より与えられた使命を忘れ、世界征覇の野望に燃えるバブモーダ。世界を邪悪な魔法から救うため、闘いの旅に出るウィロー。行手をはばむ怪物たちを剣と魔法で打ち倒せ／人々の未来をバブモーダから取り戻せ／映画のオモシロさをさらにパワーアップして、待望のRPG、開幕せまる。

**マルサの女**

9月上旬発売予定

予価5,900円

この価格には消費税は含まれておりません ©イーティー

ファミリーコンピュータ用カセット ©1989カプコン

# 最新 情報局㊙レポート

ファイルNo.0003

アドベンチャー・ゲーム

## マルサの女

ポツポツ入ってきていたAVG・「マルサの女」についての情報がやっと具体的に掴めたゾ。わが情報局としても情報入手の努力を続けていただけにウレシイ！ウレシイから、スグに報告しちゃおう！

### 特別調査報告 緊急

このＡＶＧ・マルサの女は伊丹十三氏（日本映画界のヒットメーカー）の同名の映画のゲーム版。

（ちなみにこのゲームは伊丹氏監修!!）お金をたくさん儲けたにもかかわらず、税金を払おうとしない連中（いわゆる"脱税者"って悪い奴ら）と、それを捕まえる国税局査察官・通称「マルサ」との智略を尽したスリリングな頭脳戦って内容だ。主人公は映画と同じく板倉亮子だが、ストーリーの方はオリジナル。

税務署員の板倉亮子は脱税の調査を進めるうちに「節税マニュアル」という脱税手引書の存在を知る。どうやらバックには、ある人物に率いられた巨大な脱税組織があるらしい。
しかし、せっかくのデカいヤマも一税務署員の力だけではどうしようもない。不正を見逃すしかないのだろうか!? 無念がる板倉亮子に一通の辞令が下った。〈国税局査察官に任ずる……〉。マルサに昇格した亮子は、黒幕の摘発にむけて動きはじめる。

## 脱税者摘発のための覚え書

情報（証拠・証言）を収集せよ！

脱税者は税務署に払うお金を不正な方法でごまかして自分のものにしている。だから言うことや、やってることにウソがある。帳簿をよく調べたり、他の人から話しを聞く、あるいは彼らの持ち物ひとつにしても要チェック。時計は？風貌・身なりは？置いてあるティッシュペーパーにさえ気を配るという観察眼が大切だゾ。

### 町のウワサも立派な情報

近所の人は情報の"宝箱"。アタリやハズレはあるものの、アタレばデカイ。何気ない一言が、重要なヒントになったりすることがあるのだ。

### ハイテク武装で調査もカンペキ

武装って言ったって銃や"心の力"。(あ、これはスウィートホームか) じゃないぞ。パソコンだ。パソコンを使って住所を調べたり、入手したフロッピーディスクを分析するんだ。

### 論より証拠の"おとり捜査"

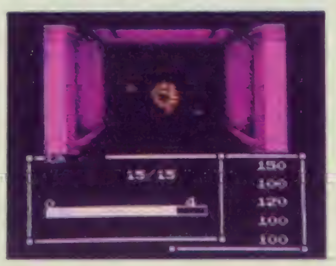
時には客になりすまして、お店の実態を探ることも大切だぞ。お客の入り、伝票の枚数、レジの状況などなど、経営者の報告にウソはないかを観察しろ。

### 今も昔も捜査は"足"だ

あっちの町から、こっちの町へと情報集め。欠かせないのが交通手段。足がわりになるのが"電車"だ。車と違って交通渋滞がないから、捜査もスムーズかもね。

## 心の力を私に下さい！スウィートホーム

前回の〈モニターは、かく語りき〉の中でもチョッと触れたけど、「スウィート・ホーム」では従来のゲームで「経験値」といわれているものが「心の力」になっている。モニターの中には"ゲームをやり終えたら自分自身の心の力まで増えたみたい。"って言ってた人もいたけど、この「心の力」が制作スタッフの間で大流行。仕事にアクシデントがおきた時など「心の力を私に下さい」と強く念じると、妙に事態がのりきれるらしい。「いいアイデアが浮かばねえなあ」と一人が言えば「心の力が足らねえんじゃねえのか」と他のスタッフがきり返す場面があっちこっちで見られる今日この頃のカプコンなのだ。




## フィンラジールのその後は?! WILLOW

前回の〈続・ウィロー㊙レポート〉にあったフィンラジールを元の姿に戻す方法の続編だ。方法ったって魔法の杖を使うしかないんだけどね。ウィロー自身のレベルが低いと、他の動物に変わっちまうわけ。前回はネズミからカラスになった。で、その次はというと、これもウィローのレベル次第。高ければ、いきなりフィンラジール。やっぱり低いと、次は、ヤギ。カワイソーだよね、ホントに。

**はみだし情報**／ ★8月11日より「スウィートホーム」ビデオレンタル開始!!ゲーム攻略のヒントになるかもよ。

情報源：株式会社カプコン

NATSUME
巨酷めよ。大陸の雀鬼どもを！
—中国雀士ストーリー・東風（トンフー）—
東風
TONG-PHU
邪道な麻雀モードを切り捨てた、思考型の本格派麻雀ゲーム。本当の雀士だけが知っている、ギャンブルの醍醐味を「中国雀士ストーリー・東風」がかもしだす。
幻の必勝牌"天神自摸"は、勝利の味方をするか。
何が何でもあいつにだけは地獄を見せてやる。
まず予選が開かれた。
「麻雀の城に監禁されたっ!?」
「古き佳き中国の都」
12月発売予定
ファミリーコンピュータ用
カセット(1M+1M)予定価格5,800円
(消費税は含みません)
ゲーム情報局 東京 03-207-7500 大阪 0720-68-2308
ナツメ株式会社
©1988 NATSUME

夏休みが退屈で…
なんて言わせない。

新作ゲーム
超満載

MONTHLY
ビーシーエンジンファン
# PC Engine FAN
8月号

特別
定価480円(税込)

絶賛発売中!

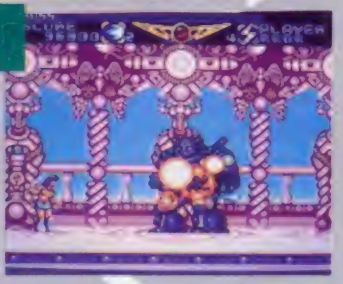
徳間書店

NEW

天外魔境

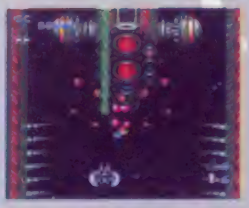
弁慶外伝

ヴァリスII



特別付録
68頁

UL-TECH Wonder Land
パーフェクトコレクション222
今までに発売されたソフト全てのウルテクを
完璧に集めた保存版ウルテク読本!



ガンヘッド

ファイナル
ラップツイン

SUPER
桃太郎電鉄

ATTACK

ダブルダンジョン

- BLOODY WOLF
- 麻雀学園
- ネクロスの要塞
- F-1DREAM
- ジャックニクラウス
  チャンピオンシップゴルフ

COMING SOON

★オーダインほか最新情報

©HUDSON SOFT　RED・本宮ひろ志　本宮企画／SUNSOFT・日本テレネット・HUDSON SOFT・NCS

もうじき、待ちにまっていた夏が始まります。夏といえば、新作ソフトの発売ラッシュ。はたして、わたしをアッといわせるようなウル技が続々登場しますか。これもすべて夏を返上してウル技探しにのめりこむ本誌読者の手にかかっているのです。

# ウル技テクニック

ウソ技 プラス 1

## 優勝技

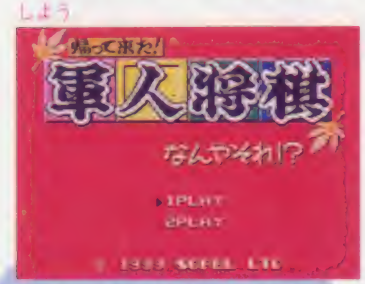
### 帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?

（北海道）松田博文クン

## スタッフとメッセージ

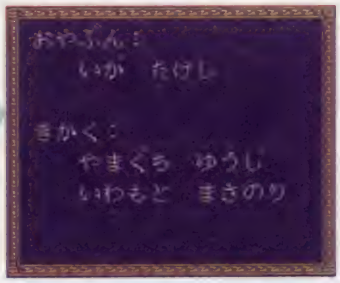
まず、電源を入れてタイトル画面を出そう。そこでコントローラIIのA、Bボタンを押しながらコントローラIのAボタンかスタートボタンを押そう。すると、「軍人将棋 へんしゅうこうき」と出て、スタッフの名前が見られるのだ。さらにそのましばらく待っていると、開発スタッフからのメッセージが流れるぞ。

○タイトル画面で、下のコマンドを入力しよう




IIコンのA、Bボタンを押しながらIコンのAかスタートボタンを押す

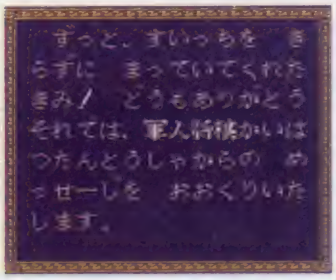
○すると、軍人将棋の編集後記が出てくるぞ



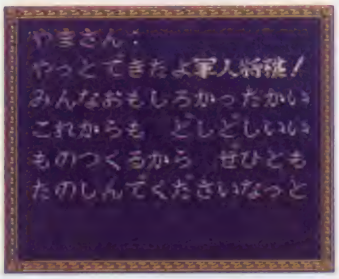

○開発したスタッフの名前が出てくるぞ

○これで終わりかと思っていると…

スイッチを切らずにそのまましばらく待っていると…




○なんと、開発担当者からのメッセージがあった



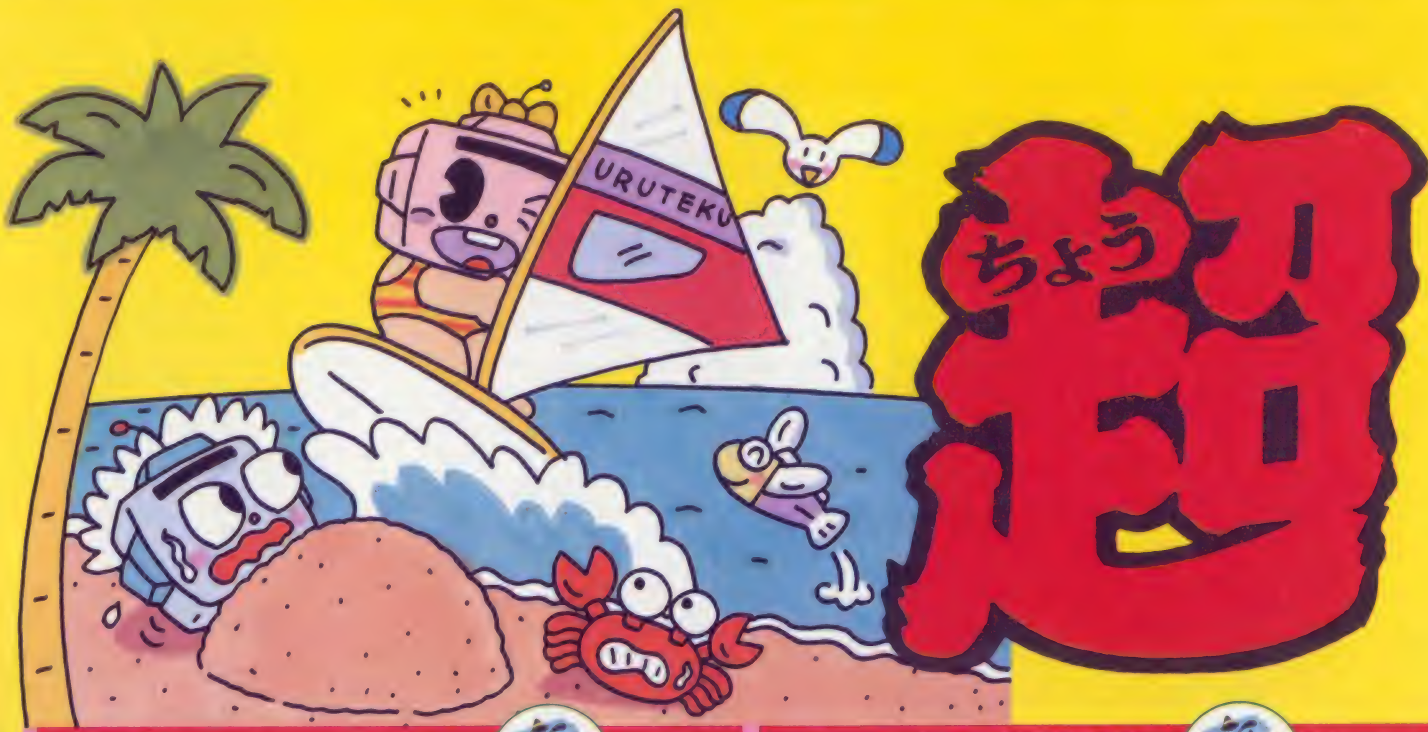

○いろいろ面白い話を見ることができるぞ

○今度こそ、この画面で終わりなんだ

**帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?「スタッフとメッセージ」**

この技は隠されたメッセージを見ることができてしまう、とてもうれしい技です。開発担当者の名前だけでもかなりあるのに、さらにしばらく待っていると、さらにメッセージまであるのです。このメッセージを待つ時間は、以前某ゲームにあったように20分位も待たなくてもすぐに出てくるので、気軽に見ることができると思います。しかし、これほど編集後記があるとは、よほど容量が余っていたのでしょうか。

この技の醍醐味




## 大関技 アフターバーナー

吉田大作クン

### 全面クリアすると裏面に

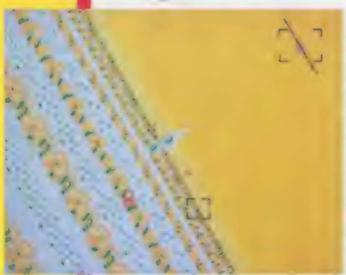
ただでさえ難しい、このゲームに裏面があった。裏面へ行くには、全22面をクリアしてしまえばよい。クリア後、エンディングを見てタイトル画面になったらスタートボタンを押そう。

そうすると、裏面が始まる。裏面は敵機の動きが速く、2面で早くも誘導ミサイルが出現し、4方向に分裂する敵もあらわれるぞ。

ちなみに№9のいきなりエンディングが見られるウル技を使っても、裏面は始まりません。あしからず。

終わった、何もかも終わった

と、思ったらさらに難しい裏面が始まってしまった。ゲロ!!



そ、それはないよ!! 2面から誘導ミサイルだぜっ、卑怯だ

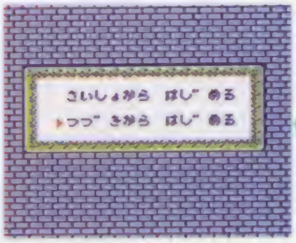
## 大関技 帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?

Mr.モリッククン

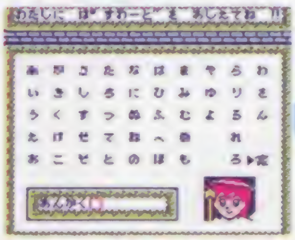
### 音楽のテストモードがある

「つづきからはじめる」にして、パスワード入力画面にしよう。そこでパスワードを「おんかく」と入力すると、音楽のテストモードになる。十字ボタンのどこを押しても曲が聞けるぞ。

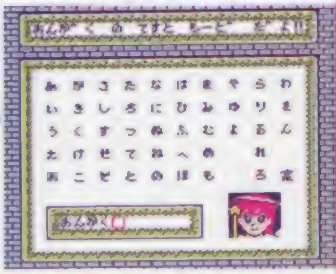
まず電源を入れてタイトル画面にして…




パスワードを入力するので「つづきから」を選ぶ



パスワードを「おんかく」と入力すると…



十字ボタンを押して曲を選ぼう

### この技の醍醐味

**帰ってきた軍人将棋なんやそれ!? 「音楽のテストモードがある」**

最近のゲームには、このようなサウンドテストモードのあるゲームがかなり増えてきました。しかも簡単なコマンド入力で楽しめるものや、このゲームのようにパスワードでできるものばかりなので、簡単に楽しむことができます。ただ、このゲームの場合、「おんがく」ではなく「おんかく」と入力するところがミソになっています。パスワードに濁点がないためですが、なんとも情けないですね。



©ソフエル・SEGA／SUN SOFT

イラスト／宮本えつよし

爆笑／人生劇場 その1 [illegible]（[illegible]クン・17歳） その2 このゲームをやっていると、人生は、[illegible]（[illegible]クン・16歳） その3 このゲームをする時は、学校のいやな先生の名前を入れると、おもしろさが数段アップしますよ（[illegible]クン・14歳） ファミコンジャンプ なぜ、サブゲームのほうがおもしろいんだ？ [illegible] ファミスタ88 4番バッターはホームランを打たないけど、ピッチャーはホームランを打つ。これはいったい…？（[illegible]クン・14歳） 信長の野望 [illegible] であの国とはすごい。思わず同情してしまう（[illegible]クン・14歳） スーパーリアルベースボール [illegible]が、やっぱりおもしろくない（[illegible]クン・16歳）

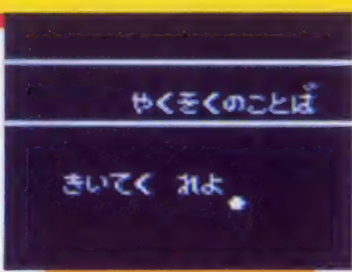
大関技

スーパーチャイニーズ2

宮城県 木森博則クン

# パスワードでBGMセレクト

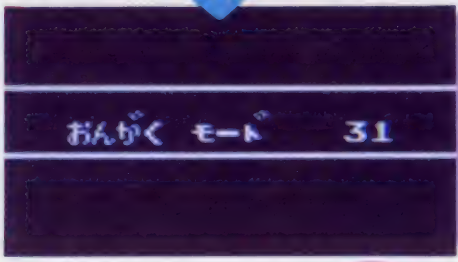
BGMセレクト発見。やり方は、パスワード入力画面にして、パスワードを、「きいてくれよ」と入力すればいいんだ。「おんがくモード」の文字と、数字が表示された画面になる。その数字がBGMをあらわしていて、コントローラⅡの十字ボタンの上下で変えることができる。聞くときはⒶボタンを押そう。効果音が入っていないのは残念だけれど、BGMは31曲もあって、「31」を選ぶと、なんと、エンディングのテーマを聞くことができるぞ。




きいてくれよ

○パスワード入力画面にして「きいてくれよ」と入力

○ゲームを始めると「おんがくモード」と表示がでる。Ⓐを押すと演奏開始




エンディングのミュージックだ

○「31」を選ぶと、エンディングの曲が始まる。クリア気分だ

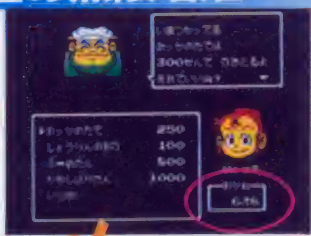
小結技

スーパーチャイニーズ2

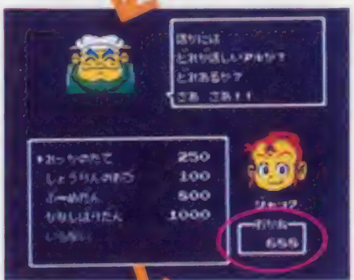
静岡県 金指 進クン

# お金の無限増殖

このゲームにも、お金の無限増殖があったぞ。無限に増えるといっても増やすのに非常に時間がかかる。シャチの村に行き、武器屋に行こう。そこで売っている烈火の盾は買い値より売り値の方が高いので、何回も売り買いしているうちに、お金がどんどん増える。連射機能付ジョイスティックを使い、Ⓐボタンをテープなどで固定して一晩そのままにしておくと、次の日の朝、お金の量が最大になっていることは、まちがいない。




○250銭で売っている烈火の盾を300銭で買ってくれる




○1回この手続きをすますと、お金が50銭増えている

○何回も続けてやれば、この店の最高値商品かなしばりだんも手に入る

十両技

スーパーチャイニーズ2

福島県 長谷山秀信クン

# アイテムを多く取る方法

戦闘画面で、たまに大きな牛が出てくる。この牛を使うと、アイテムがどんどん取れる。まず普通に岩をパンチしてアイテムを取る。牛が出てくるのをまち、牛が去ってしまった後に同じところをたたくと、もうないはずのアイテムが出るぞ。

○ある特定の石にパンチするとアイテムが出現する

○この大きな牛が出現したときがチャンスだ

また取れた

○なんと、また取れる。くり返して最大まで増やそう

## この技の醍醐味

**スーパーチャイニーズ2「お金の無限増殖」**

普通の社会では考えられないことです。買い値より、売り値のほうが高いなんてことは。しかし、ゲーム社会では存在し、それが、ゲームの中の貴重なウル技として、ユーザーにもてはやされるのです。でも、少し考えてみましょう。現代社会をゲームのステージとして見てみると、もしかして、不可能ではないのかもって気になりませんか。ディスカウントショップなどでは、かなり安く売ってますからね。

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月14日以降(平日午後4~6時)にお願い致します。

## 小綺技 ドラゴンスピリット

岡崎武士クン

### 急がばやられろ

このゲームはゴールドドラゴン編と、ブルードラゴン編の2つのシナリオで成り立っているが、ブルードラゴン編は非常に難しい。そこでその難しいブルードラゴン編をやらずに、ゴールド編で真のエンディングが見られる技。

0面のボス、ザウエルにやられ、ゴールドドラゴン編でスタートする。ゴールドドラゴンで9エリアまで行き、わざとゲームオーバーにする。ここですぐコンティニューせずに、デモを見る。このデモのときにリセットすると、タイトル画面になるのでコンティニューでゲームを再開する。そこには、ゴールドでなく、ブルードラゴンが9面後半に出現し、ボスを倒せば真のエンディングだ。

まずザウエルにやられて、ゴールドドラゴン編にしよう

9面でやられ、すぐコンティニューせずデモ画面を見る

デモ中にすかさずリセット。そしてコンティニューする

すると、ゴールドのはずがブルーで9面の後半から始まる

## 小綺技 ローリングサンダー

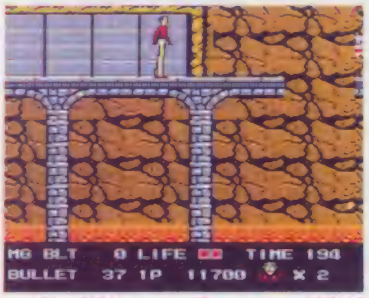
東風太郎クン

### 1UP扉を2つ紹介するぞ

扉に入ると、タイムが増えたり、体力が回復したりといいことずくめのこのゲーム。ついに、1UPの扉まで発見されてしまった。下の写真にある2カ所がそれだ。超難しいこのゲームには必須アイテムだ。

4面の後半の4つの扉がある、この場所の右上の扉に入ると

アルバトロスが音楽とともに1UPする。絶対入ろう




8面の後半、4つの扉がならんだ一番右の扉がそうだ。ここまでくるのはつらいぞ

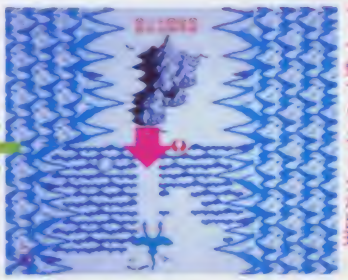
## 小綺技 ドラゴンスピリット

森十クン

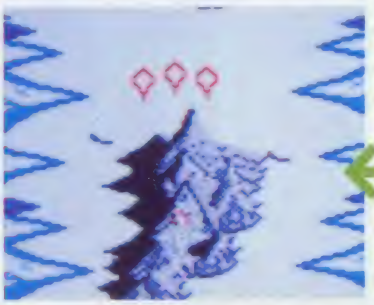
### さらに超パワーアップ発見

No.10で紹介した超パワーアップアイテムが、さらにもう1つ発見されたぞ。

場所は6面の中盤、アイテムが2つある広い氷の壁があるよね。そこの真ん中から少し左、写真の矢印の位置を対地ファイヤーで撃つと、!マークのアイテムが出現するぞ。ここは、今まで紹介した中で一番取りやすいので、絶対取ったほうがいいぞ。効果は、スモール+ワイド+パワーボムだ。これで高速スクロールもクリアできるぞ。



写真の矢印の所を対地ファイヤーで撃つと!マークが出現



効果は、スモールとワイドとパワーボム、非常に強力だぞ

### この技の醍醐味

**ドラゴンスピリット「急がばやられろ」**

「急がばまわれ」ということわざがあります。急いでいるときは気がたっていて何をやってもうまくゆかず、時間がすぎてゆくばかり、一度おちついて考えてから、再度挑戦。という意味のことわざですが、この技はそのものです。ブルードラゴン編がクリアできなく、気が立っているときに、おちつくために簡単なゴールドドラゴン編をプレイ。そんな矢先にこのウル技の発見。こんな感じじゃないでしょうか。



©カルチャーブレーン・㈱ナムコ

# ミサイルの補給数が増える

小籠技
**アフターバーナー**
伊藤 一クン

以前紹介した3面以外でも補給数を増やすウル技があったぞ！
ミサイル補給場面で、左の表のそれぞれの面に対応したボタンを押してみよう。ミサイル補給の画面になったらすぐにボタンを押して、補給が終わるまでずっと押していればよい。
3、11、16、21面では60発多くミサイルが増え、そのあと画面が止まってしまう。これはセレクトを押していただめにポーズがかかってしまっただけだから、セレクトをもう1度押せば動きだす。5面では30発しか増えないがポーズがかからずにすぐゲームが始まる。

〈各補給面に対応するコマンド〉

| 面 | コマンド |
|---|---|
| 3面 | IIコンの左とセレクト |
| 5面 | IIコンの左、B |
| 11面 | IIコンの右とセレクト |
| 16面 | IIコンの右、Bとセレクト |
| 21面 | IIコンの下とセレクト |

ここでコマンド入力を始めよう。ボタンをはなしちゃだめだ

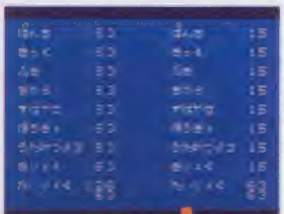
この時点ではさほど多くはなっていないな。まだはなすな！

いつもより60発多く増え画面が止まる。セレクトで再開

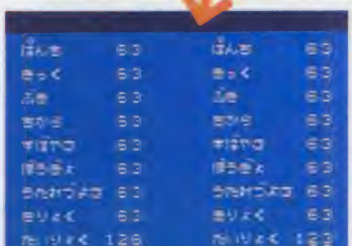
# 2人とも最強になる

大両技
**ダウンタウン熱血物語**
水戸和貴クン

パスワードにしてくにおを「だ」ですべてうめて、くにおを、「うつす」「おわる」その後りきで「うつす」「おわる」にするとくにおのステータスがすべて63に。そのあと、ゲームを再開して、くにおにコインを取らせる。ここが重要。それから、またパスワードにしてりきを「だ」でうめて、「うつす」「おわる」、くにおで「うつす」「おわる」をすると、2人とも最大ステータスの63になるぞ。
それから、さらにお金を見てみよう。この技を使うと、何と、お金も2人そろって最大になるんだ。アイテム買いほうだいだね。


とりあえずパスワードを使ってくにおを最強ステータスにあげる

そしてゲーム再開。ここでコインを取ることが重要


今度はりきでくにおのときのように操作すると、2人とも最大ステータスだ

# 同じセリフを何度も言う

大両技
**ダウンタウン熱血物語**
永野郁視クン

ボスを倒すと必ず何かを話しつつ死んでいくので、このときに、主人公に何らかの方法でダメージを与えよう。壁に激突するのが一番てっとり早い。すると、ボスがまた初めから話し出す。何回も何回もやり続けると、ボスも何回も何回も話し続ける。でも、ほどほどにしないと主人公が死ぬぞ。

細筋い沢口をさっさと倒す。さっさと倒しておきながら…

なかなか殺さない。自分もダメージをうけるので、そんなに長い間は出来ないウル技だ

## この技の醍醐味

**タウンタウン熱血物語「2人とも最強になる」**
これはNo12の大関技「ステータス超自由自在」の応用技です。ここでは最大ステータスの63を例にあげて紹介しましたが、先の大関技を利用すれば、くにおとりきの強さを自由に設定することができます。例えばくにおをきっくの名人、りきをぱんちの名人にすると…。すばやい、ヒットアンドアウェイのくにお対ちから持ちの一発屋りき。武器をそろえ、2人の性格づけをすれば、そこはもうリングの上。興奮ものですよ。

## きみのハガキだ!!

ファミコン探偵倶楽部II　前編をまだ買っていないが、Iの時よりもゲームができず、後編との間があくともっと悪くなるので、後編と一緒に買うつもりです（[illegible]）。ＦＦ　ナイトのほうがすばやいのだろうか？　それにあの忍者はアメフトの選手みたいだぞ！（[illegible]／山田[illegible]クン・14歳）。ファミリーマーシャン2　マージャンで[illegible]な熱戦にこてんぱんに負けた。ますますイライラつのった（[illegible]）。パチンコGP　ひまな時やっていたが、エンディングまでいってしまった。[illegible]（[illegible]・17歳）。シャトウゲイト　買ってきて[illegible]の中古ファミコンの店に売ろうとしたら100円だったのでやめた（[illegible]クン・15歳）。

次号の発売日は7月27日(第3金曜)です。

## 丁で必ず勝てる

千両技
じゃじゃ丸忍法帳
罰金6万円クン

○おじさんがとばく場に誘っている

○なぜか丁の表示が2つ。かけてみてもやっぱり丁がでて勝ってしまう

○またやろうとしたら追い出された

第3章のなるとの町へ行こう。町に入ってすぐ右側に家がある。その横にいるおじさんに話しかけると、「ひともうけしねえか?」といわれるんだ。そして、家の中に入ってみると、そこは何の変哲もないとばく場。ここのかけ金は1回5両で上りも下りもしない。しかし、普通丁半どちらにかけるか聞かれるはずが、丁が2つ表示され、かけても必ず丁が出て絶対勝てる。でも1回でも外へ出てしまうと、再び中に入っても、パスワードを入れ直さない限り、追い出されてしまう。

## 文字を入れかえて大金持ち

千両技
じゃじゃ丸忍法帳
鈴鹿8耐クン

武器屋やよろず屋でいいものや必要なものを買おうにも、お金が足りずに困ることがよくある。こんなときはパスワードを入れかえてみよう。例えばゲームの始めは50両しか持ってないね。ここでパスワードを聞き、これを4文字目と5文字目を入れかえてパスワードを入れ直してみよう。するとスタート時点で49280両も持っているのだ。

○ゲームスタート時、たったの50両しか所持していないけど…

○この技をつかって、49280両まで、ドーンとアップした

パスワードの4文字目と5文字目を入れかえる

## ブーメランの分配方法

千両技
激亀忍者伝

ブーメランを別の亀忍者に分けることができる技。まず、敵を倒してブーメランを手に入れる。そしてブーメランを投げて、それが戻ってくる前にスタートボタンを押して、別の亀忍者に替える。すると、ブーメランを持っていない、交代した亀忍者の手にブーメランが渡るところとなる。つまり一度に20個手に入るブーメランを4人の亀忍者に5個ずつ分けることができるということ。

○ブーメランを手に入れることができたら、投げる

○[illegible]

○亀忍者を替えブーメランを分けられる

○くり返しやれば、亀忍者全員にブーメランがゆきわたる

### この技の醍醐味

**激亀忍者伝「ブーメランの分配方法」**
このゲームには武器アイテムが4種類あり、ブーメラン以外の3種は使うと確実に減るがブーメランは返ってくるのをうまくキャッチすれば減ることはありません。この技はそのキャッチするまでのあいだのタイムラグと、一瞬にして亀忍者を替えることができるという、このゲームのシステムの2つを応用した結果でしょう。ところで亀忍者達はどうやって一瞬にしてメンバーチェンジしているのでしょうか? まことに不思議です。



©テクノスジャパン・Mirage Studio, USA／KONAMI・JALECO・ESGA／SUNSOFT

きみはハがきだ!!

かんペナ かんペナをやっていると、なぜか続けてやってしまう。なぜかというと、パスワードが長いからだ!!（兵庫県／古賀まさ[illegible]クン・14歳）。中国占星術 僕はいろいろな人と、相性占いをしたが、誰とも、うまくいかなかった（青森県／佐藤仁志クン・13歳）。テトリス あんなブロックで人間さまを遊ばせるとは。あれは、人間さまをなめているとしか思えない（千葉県／水村修クン・13歳）。ハイドライド3 [illegible]にふつかりにすってる。記事にならないのかな（大阪府／北山竹春クン・18歳）。ダウンタウン熱血物語 町の中で石ころやゴミ箱が落ちているのは許せるが、ネガやメリケンサックが落ちているのは[illegible]（沖縄県／[illegible]クン・14歳）。ドラクエⅣ 勇者の女の人のほうは、ジョイナーみたいなかっこうしていると思う（東京都／吉田えり子クン・17歳）。

## メッセージが変

**小技** 松本亨の株式必勝学Ⅱ （[illegible]） 岸野佳恵クン

まずゲームをクリアするか、№10のウル技を使って、暗号通信モードにしよう。そこで、暗号を「000000 111111 222222 333333」と入力しよう。するとメッセージがめちゃくちゃになるぞ。

○クリアした人はそのまま暗号通信モードへ

○クリアできない人はウル技を使って暗号通信モードへ

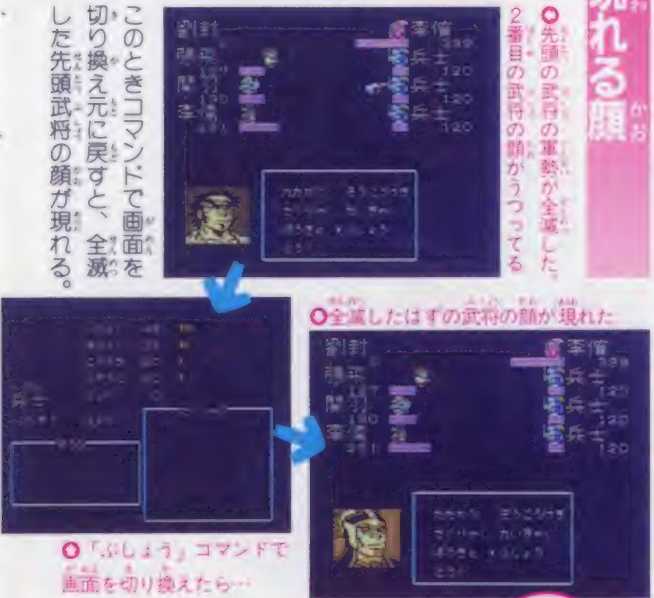
○そしてこの写真のように暗号を入力しよう

○するとめちゃくちゃなことを言うのだ

## 全滅したのに現れる顔

**大笑技** 天地を喰らう （[illegible]） 序のマウスクン

戦闘画面で先頭武将が全滅すると、コマンド選択時左下の顔表示は、次に攻撃する武将の顔になり、先頭武将の顔は戦闘から外れるため表示されない。しかしこのときコマンドで画面を切り換え元に戻すと、全滅した先頭武将の顔が現れる。



○先頭の武将の軍勢が全滅した。2番目の武将の顔がうつってる

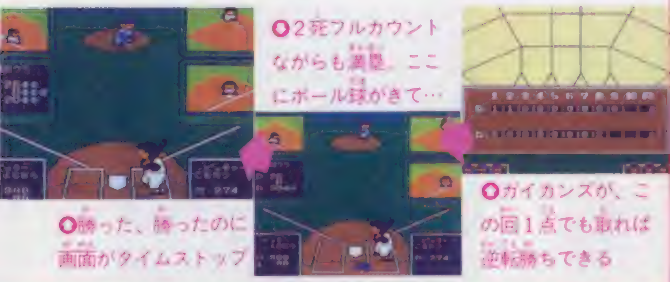
○「ぶしょう」コマンドで画面を切り換えたら…

○全滅したはずの武将の顔が現れた

## 逆転で止まる

**大笑技** ホームランナイター （[illegible]） じんけだわさクン

9回裏の攻撃、満塁で、あと1点で逆転という形にしよう。ここでバッターがフォアボールを選ぶと、画面が止まってにっちもさっちもいかなくなってしまう。



○2死フルカウントながらも満塁。ここにボール球がきて…

○ガイカンズが、この回1点でも取れば逆転勝ちできる

○勝った、勝ったのに画面がタイムストップ

## 死体で楽しむと？

**大笑技** ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 前編 （[illegible]） 吉岡英将クン

カーソルで洋子のスカートを調べる。すると鑑識の人に「まさかえっちなことを……」と言われる。同じ場所を「とる」で調べると鑑識の人が「もしやものすごくえっちなことを……」と言う。

○洋子のスカートを取ると鑑識の人が下のセリフを言う

○洋子のスカートを調べると、鑑識の人が下のセリフを言う

### この技の醍醐味

**ホームランナイター「逆転で止まる」**
「野球は9回から」とよく言われますが、この技はその言葉を粉々に打ち砕いてしまう、まさにとんでもない技です。「やった一押しだしだぜ、ハハン、バカなやつだ」と狂喜乱舞していたときに、突然画面が止まってしまうとはねえ。心理的には、勝ってはいるのですが、かなり歯切れの悪い勝利となるでしょう。絶対に負けたくないイヤな相手に負けそうなときにワザとこの技を使うのも一興ではありますね。友達をなくすと思いますが……。

★ウソテッククイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月14日以降(平日午後4~6時)にお願い致します。

## 面クリア法!

小技

**タマ&フレンズ**

古家田季子クン

○ステージ1。ここで次のコマンドを入力。ディスクがロードされて…

Ⅰコンの下とⒶとセレクトを同時に押す

○ステージ2に来てしまう。しかも前もって入手したさかなや小判も残っている

ゲームをプレイしなくても面クリアできる、隠しコマンドが発見されたぞ。

まず、どこでもいいから地下にあるスペシャルステージに行こう。次に地下でⅠコンの十字ボタンの下とⒶボタンとセレクトボタンを同時に押そう。するとディスクがロードされて、いきなり、次のステージが始まるんだ。

しかも最終面のステージ5で、この技を使えば、いきなりエンディングが見られるぞ。

## 髪の毛が浮く!!

小技

**マインドシーカー**

獣神恵一クン

コンピュータルームで、キヨタクンに出会ったら、マインドパワーをキヨタクンの頭部に集中し、Ⅱコンの上とⒶとⅠコンの下とⒷを同時に押す。成功するとキヨタクンの髪が宙に浮くぞ!!

○さあ、キヨタクンの頭に念動力を集中させよう

Ⅱコンの上とⒶとⅠコンの下とⒷを同時に押す

○おおっー!! 髪が宙に浮いた。これは、怖いウル技だなーっと

## 敵キャラの種類が変わる

大技

**激亀忍者伝**(げきかめにんじゃでん)

Seekerクン

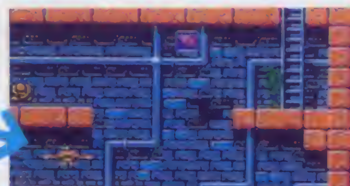
まず、マンホールに入る。次に、すぐ近くにあるはしごを登って外へ出る。そして、またマンホールに入ると、さっきまでいた敵キャラが別の敵キャラにすり変わっている。

この技は、できる場所とできない場所があるよ。

○マンホールに入る。ここがやりやすいよ

○あそこにいるのはファイヤーフリークスでしょ

○戦わずに、すぐそばのはしごを登って地上画面に戻り、もう一度入ろう



○さっきまでいた敵が別の敵に変わる

## 竜一、竜二と別々に戦える

大技

**ダウンタウン熱血物語**

アラン・コロンクン

ボス・竜一と竜二に出会ったら、すぐに左へ逃げよう。そして竜一だけ画面の端にいる状態、つまり画面から体半分だけ見えているようにする。すると竜一だけで竜二は追ってこない。

○このように竜一だけ、体半分見えているようにする

○竜一とだけタイマンで戦えるぞ

**この技の醍醐味**

**ダウンタウン熱血物語「竜一、竜二と別々に戦える」**

このゲームを1プレイヤーでやっていると多勢に無勢でずるいゲームだな、と思いませんか。ザコですら、そう思うのだから、竜一、竜二となるとなおさらです。そこでこのウル技の登場というわけ。これなら、ずるいとは感じないですね。2プレイヤーでこのウル技をやると、普段やられているおかえしができる。なんて考えもうかんできます。でも、そんな考えの持ち主の普段の生活を考えると、少しこわくなりますね。



©DATA EAST CORP・本宮ひろ志/本宮企画/集英社/CAPCOM・SONY CREATIVEPRODUCTS INC./バンダイ・IMAGINEER・Nintendo・テクノスジャパン・Mirage Studio, USA/KONAMI

きみよハガキだ!!

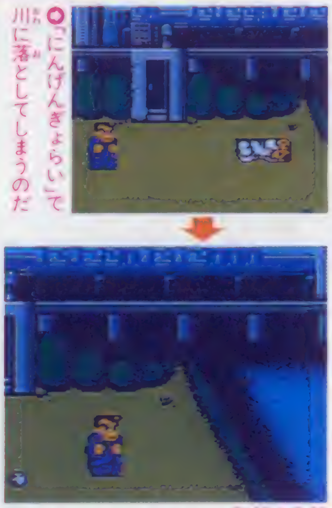
**大戦略** 最近、親友T・Yと久しぶりにプレイしたら、「もはやここまで。こうなれば最終兵器を使うしかない」などと言いながらT・Yはリセットボタンを押した。そして、「見たか水爆の威力！」と笑いながら帰っていった。次の日からT・Yとは話もしなくなった（神奈川県／矢萩栄次クン・12歳）。**ファミリーピンボール** ちくしょお！ ちくしょお！ ちくしょお～!!（埼玉県／長島敏クン・18歳）。**かんペナ** 代打要員の姿を見るとかわいそうで、いつも全員使ってしまう（神奈川県／鈴木利明クン・20歳）。**ファミコンジャンプ** 長くやっていると、おもしろくなってくる（香川県／二宮一公クン・13歳）。**スーマリ3** 学校に持っていったら先生に取りあげられた。1週間で返すと言っていた先生は、研修旅行に行ってしまって5週間たっても返してくれない（兵庫県／中村雅人クン・14歳）。

# 序ノ口技

## にんげんぎょらいではまってしまう

序ノ口技 ダウンタウン熱血物語 佐藤隆之クン

2人用でゲームを始めよう。2人用じゃないとこの技はできない。くにおとりきのうち、どちらかが「にんげんぎょらい」をおぼえよう。もちろん2人ともおぼえてもいい。そしたら、川原や工事現場のように、キャラが下に落ちるような穴のある所にいこう。そこで「にんげんぎょらい」を使って、仲間を穴に落とす。すると、プレイ続行不可能になる。



○「にんげんぎょらい」で川に落としてしまうのだ

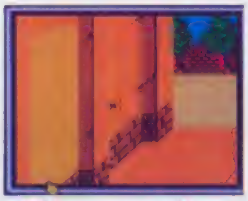
○スクロールしなくなり、続行不可能

## 旧校舎の裏の壁に書かれてある落書き

序ノ口技 ファミコン探偵倶楽部II 前編 平塚雄三クン

ある程度ゲームが進むと旧校舎の裏に出ることがある。

その場所で、壁の左下の隅っこを、「みる・しらべる」をすると、主人公が落書きを発見して「なになに…ファミコンたんていクラブだーいすきっ……？」と言う。

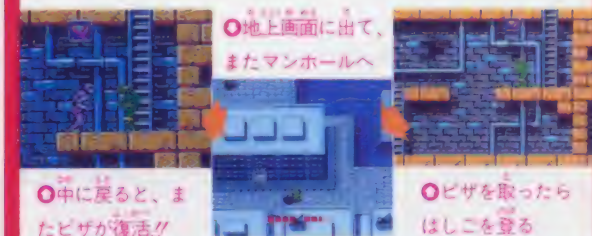


○左下をカーソルで調べる

## ピザを取って地上へ出る。また戻るとピザ復活

序ノ口技 激亀忍者伝 TYRANTクン

6分の1のピザがある場所で、ピザを取って外へ出る。地上画面に切り換わったら、今出たマンホールに戻る。するとピザが復活しているぞ。ただ、この技ができる場所は限られている。



○ピザを取ったらはしごを登る

○地上画面に出て、またマンホールへ

○中に戻ると、またピザが復活!!

## 用務員室で、テレビを調べると？

序ノ口技 ファミコン探偵倶楽部II 前編 山本征彦クン

用務員室でテレビを調べると「みぽりんのドラマやってないかな」と言う。みぽりんのファンがここにも!!

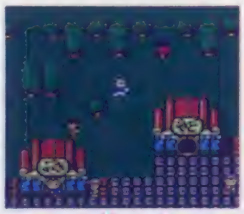
○用務員室に行ったらテレビを調べる

○すると「みぽりんのドラマ…」と言う

## キャラを身動きできなくさせる

序ノ口技 スーパーチャイニーズ2 廣井伸也クン

2人用でゲームを始め、店に行く。1人を店に残し、1人は店を出て北へ行く。ある程度歩くとそれ以上北へ進めなくなり他の1人は店から出られなくなる。



○あああぁ、店から出れねぇ

## 用務員室で畳を調べるとどうなるか？

序ノ口技 ファミコン探偵倶楽部II 前編 ひがしクン

用務員室で、たたみを調べると「あ、たたみにこげが…ない」と言う。前作を知っている人はニヤリとさせられるメッセージだよね。

○前作の謎ときの鍵である畳のこげに触れる

○用務員室の畳を調べてみよう。すると…

## くにおはコサックダンスの名人だった

序ノ口技 ダウンタウン熱血物語 斎藤隆昇クン

くにおはコサックダンスの名人だった。

くにおを走らせ、ジャンプさせる。着地する前に、Ⓑボタンを連打、着地後も連打を続けよう。くにおが、コサックダンスを踊るように飛び跳ねるぞ。連打のタイミングがよければ、何回も踊れる。

○イエイ！ レッツダンス！

## 学校の前で時計を調べるとどうなるか

序ノ口技 ファミコン探偵倶楽部II 前編 市原慎一朗クン

丑美津高校の前で、「みる・しらべる」コマンドで学校の時計を調べると「いつも11時40分ですが深いいみはありません」と出る。

○学校の時計にカーソルを合わせる

○すると「いつも11じ40ぷんです…」と出る

# 超ウルトラ技大募集

ウル技を発見したら、友達に先をこされないように、すばやく応募しよう。

くわしいやり方、住所、郵便番号、名前(フリガナ)、電話番号を書いてハガキかFAXで送ろう。左の書き方を参考にしてね。FAXの場合は編集部の住所を書かなくても届くよ。

ハガキの表には赤色で、FAXには最初に大きくゲーム名を書いてほしい。FAXは電話局、コンビニエンスストア、お父さんの勤め先などにあると思うので、どんどん利用しよう。

ハガキは消印、FAXは通信時刻から確認して、いちばん早く届いた人を採用者とします。採用者には認定証とともに、左のような賞品、賞金を用意しています。

さてこのコーナーに採用されるコツがあります。それは最新の人気ゲームを買ってすぐに技を見つけて応募すること。今なら「SDガンダム2」か「脱獄」、「クインティ」などがいいでしょう。

## ★技のランクと賞金・賞品★

| | | | |
|---|---|---|---|
| 優勝 | 10,000円 | 山総 | 4,000円 |
| 横綱 | 8,000円 | 十両 | 2,000円 |
| 大関 | 6,000円 | 序ノ口 | 特製電卓 |

うら
- 住所
- なまえ(フリガナをふってネ)
- でんわ
- とし
- 内容

おもて
切手
〒105-00 東京都港区新橋4-10-7
TIM ファミマガ編集部 ウル技係
☆ゲーム名☆

FAXでも応募可
03-578-6996

## ウソテックイズに応募しよう

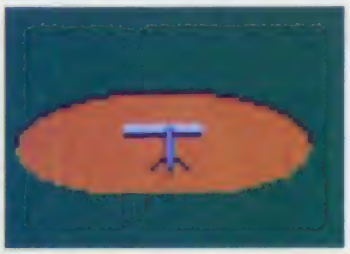
今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で「ウソテックイズ」係まで応募しよう。正解者の中から抽選で20名に希望のゲーム(現在発売中のファミコンソフト)をプレゼント。応募の締切は7月13日(消印有効)。正解はNo.14で、当選者はNo.16誌上で発表します。

応募券
- 住所
- なまえ(フリガナをふってネ!!)
- でんわ
- とし
- ほしいゲーム
- こたえ(ウソ技の見出しを書いてネ!)

## No.12の答え

正解は、"ベースボールスター"の大関技「もぐって投球する」でした。

正解率はなんと大方の予想を大幅に裏切った62%でした。今回はもっと正解が多いかな、と期待したのに(!?)。地面にもぐる、なんて一目瞭然だと思ったんだけどなあ。



## No.10の当選者

北海道／高野智樹／青森県／石沢聡／秋田県／桜庭徳人／埼玉県／高田賢一／延本隆宏／東京都／三田正樹／神奈川県／関口剛／長野県／今井雅也／静岡県／鈴木章浩／児玉直樹／富山県／木下宏／滋賀県／神島智／大阪府／北原悟、森礼次郎／兵庫県／福井博／広島県／栗田和之／徳島県／三好宏明／長崎県／中野靖弘／鹿児島県／小嶋貴英

以上敬称略

## ウル技歳時記

金田一技彦

## スーチャイ2最強キャラ

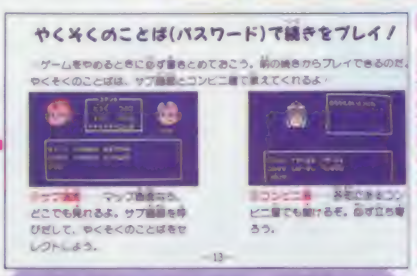
マニュアルの13ページにのっている写真には、最強キャラでゲームを始めることのできるパスワードがのっている。僕は、このパスワードを使って、1日でスーチャイ2をクリアしました。

(熊本県／川田広保クン)

スーパーチャイニーズ2のウル技でこんなハガキが送られてきました。すごい技なのですが、なにせマニュアルにのっているパスワードなので、ウル技として採用するわけにはいかない。そこで、歳時記で、というわけです。

しかし、マニュアルにいきなり最強キャラのパスワードなんてカルチャーブレーンさんの手違いなのか、ねらいなのか、いずれにしろ、一番得をしたのは、我々ユーザーなのでした。

○すると最大レベルのキャラで始めることができる。他にぎやまんの鈴も7つすべて持っている




「すぶこに よゆなめや るぞひけぬ むゆゆみ ぎゆゆむれ ぐうゆはち ぎかよ」とパスワード入力する!

○「スーチャイ2」の取り扱い説明書の13ページ。パスワードの説明が載っている。試しに写真左のパスワードを入力しよう。

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月14日以降(平日午後4~6時)にお願い致します。


©テクノスジャパン・Mirage Studio, USA／KONAMI・Nintendo・カルチャーブレーン

おもちゃに注目しよう!!

ファミコン以外にも面白いモノはたくさんある。LSIゲーム、ボードゲーム……それらをまとめて特集だ!!

# おもちゃショー レポート

## おもちゃショーは夢の祭典

毎年1回行われるおもちゃショー、今年も東京の国際見本市会場にて6月15～18日の期間開催された。

ファミコンはもちろんのこと、様々な新製品のおもちゃが紹介されていた。見て回るだけでも十分に楽しめるモノがある。18日の一般公開日には、それはもうたくさんの人が集まって会場は熱気でムンムン。

今回の特集ではファミコン以外のゲームで目についたイロイロなおもちゃ（LSIゲーム、ボードゲーム、カードゲームなど）を紹介していきたいと思う。

○一般公開日は、普通に歩くのが困難になるほど人が集まる。す…すごい

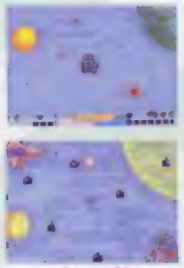
## LSIゲーム

昨年の暮れ辺りから着実に人気を上げてきているのが、このLSIゲームだ。ゲームボーイみたいにカートリッジ交換で遊べる内容が変わるというモノではないけれど、みんな個性的なモノばかり。

その中でも目立って面白そうなのをセレクトして紹介だ。

### LSIシミュレーション バトル・SDガンダム

バンダイからは、プラモデル、ファミコンソフトなどで人気のSDガンダムを題材にしたシミュレーション。まぁ将棋みたいなモノなんだけど、左の画面でそれぞれのMSの駒を動かし、駒同士が対峙すると右の画面で3Dバトルが行われるというモノなのだ。



○8月に発売予定で予価は6500円。1人でも2人でも遊べる

## コナミLCD

コナミLCDゲームと題され、4点のゲームが発表されていた。これらは皆ファミコンのゲームでお馴染みのモノだった。出展されていたのは『トップガン』『コントラ』『ネメシス(グラディウスガ元)』『ダブルドリブル（エキサイティングバスケットガ元)』。

ゲーム機のデザインは独特でなかなか良いのだが、ちょっと操作性が気になるかな、という感じ。

このコナミLCDゲームは今後もシリーズ化していきたいとのコトだ。

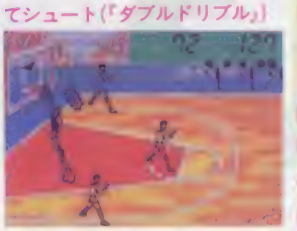
○コナミのブースに設置されたLCDコーナー。写真は招待日のモノ

○前から現れる敵をマシンガンでガンガンやっつけていくシューティング(『コントラ』)

○ファミコンのゲームでもお馴染みの『コントラ』。発売日、価格ともに未定

○これは『ネメシス』。発売日も価格もまだ未定なのだ

○敵の戦艦や戦闘機を次々に撃墜していく(『トップガン』)



○コナミLCDシリーズの中で唯一のスポーツゲーム。ゴール目指してシュート(『ダブルドリブル』)

○黄色いボディのこれは『ダブルドリブル』。バスケットのゲームで発売日、価格ともに未定

# ファミコン以外の '89東京

## ポケパル

タカラからは、ポケパルシリーズとして『魔神英雄伝ワタル～助けて龍王丸』『魔動王グランソート～全開！魔動力』『獣神ライガー～ライガー怒りの攻撃！』『ワタル極楽ピンボール』と、アニメで人気のキャラを題材にした4点が出展されていた。ワタル極楽ピンボール以外のゲームは、登場するキャラが違うだけで同じ様なゲーム内容なのだが、それなりにノメり込める楽しさを持っていた。

○9月発売予定で予価は3800円

○もう発売されているモノで、価格は1800円。龍王丸を上手く操作しよう

## ゲームビジョンシリーズ

セガのこのシリーズはすでに何点か発売されているが、新たに5点発表されていた。ゲームソフトメーカーだけに業務用ゲームを元にしたモノが多く見受けられた。

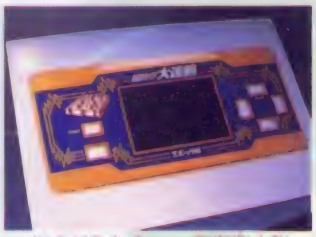
○9月下旬発売予定で、予価は3800円。バイクレースゲーム

○9月下旬発売予定で、予価は3800円。横スクロールゲーム

○9月上旬発売予定で、予価は3800円。シューティングゲーム

## LCDミニゲーム

エポック社のLCDミニシリーズは前から多くのタイトルが発売されており、今回のショーでも10数点とかなりの点数のゲームを見ることができた。スポーツ物あり、パズル物あり、アクション物あり、とそれぞれのゲーム内容にしても、かなり質が高く、バラエティに富んでいた。



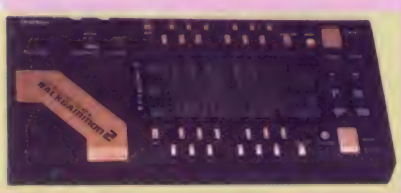
○『超時空大迷路』。8月発売予定で予価は4980円だ

○宇宙空間に浮かぶ巨大迷路基地に潜む宇宙怪獣をやっつけるというSFアドベンチャー

## すこしアダルトに

### バックギャモン2

バックギャモンって知ってるかな。西洋版のスゴロクでルールもいたって簡単。最初の内はちょっと戸惑うかもしれないけど、ハマリ度は100%。2つの性格を持つコンピュータと対戦もできるぞ。



○いじわるあり、スリルありと、なかなか奥の深いモノがある。8月に発売予定で、予価は1万2000円。販売元は学習研究社

○『いたずらモンキー』。7月発売予定で価格は1680円。コミカルなアクション

○『リターンエース』。7月発売予定で、価格は1480円

○『ビジーキャリア』。7月発売予定で、価格は1480円

©サンライズ／R-NAS／NTV・EPOCH CO., LTD.

# ボードゲーム

ボードゲームというとスゴロクを思い浮かべがちだが、ロールプレイング物やシミュレーション物など、実に多彩な種類が発売されている。LSIゲームなどとは違って、これはみんなでワイワイやってこそ華。その中からいろんな種類のモノを紹介しよう。

## SDガンダムDXゲーム2

バンダイでは様々な分野に渡ってSDガンダムが大流行。塩ビでできたSD人形を駒にして、陣地を攻め合うというゲーム。別売りのカードダスを使うと、より広いゲーム展開を楽しむことができる。

○○かわいいSDガンダムのキャラがいっぱい登場する。8月発売予定で予価2500円

## ワープスシリーズ

ツクダから出ているボードロールプレイング。このシリーズには大まかなルールの入った基本セットがあり、それを展開してファンタジー、フューチャー、アニメといろんな設定世界でゲームを楽しむことができるというモノ。

○4200円で発売中。ファンタジーモノ




○3800円で発売中。アニメRPGだ

○オリジナルには基本ルールが。価格は3800円

○フューチャーシリーズ『トーキョーシティ』3800円で発売中

## ダンジョンズ&ドラゴンズ マスタールールセット

ファンタジーロールプレイングの元祖といっても過言ではないD&Dシリーズ。すでに多数のシナリオやルールセットが出ている。ファミコンなどのRPGに飽きたキミにお勧めだ。発売元は新和。

○すでに発売中。4800円

○メタルフィギアを使えば、よりリアルな冒険が。価格は600円前後

※D&Dはアメリカ TSR社の登録商標です

# 一風変わったボードゲーム

## LSIシミュレーション ウルトラマン倶楽部

ウルトラマンのSDキャラを使ったバンダイのシミュレーション。普通のゲームと違うところは、駒と駒の戦闘の勝敗が小さなLSI搭載のBOXによって決められるというコトだろう。

○9月に発売予定で、予価は5500円。怪獣どもをけちらしてしまえ

## 人生ゲーム平成版

ボードゲームの花形的存在の人生ゲーム。新しくバージョンアップし、タカラから販売される。未公開株事件や原発問題など、平成スタートで起きた事件などがたくさん盛り込まれているぞ。

○すでに発売されているモノで、値段も3600円と手頃なのだ

## VTRゲーム きゅわんぶらぁ自己中心派

これもバンダイが販売元。ボードにゲーム専用のビデオが付いている。このビデオにはそれぞれのマスのイベントが入っていて、そのビデオを見ながらゲームを進めていくというモノ。

○すでに発売中で、価格は2580円

## 超魔術ボードゲーム

テレビなどで話題騒然の人Mr.マリックのボードゲームだ。それぞれのマスでいろんな超魔術にチャレンジし、レベルとポイントを上げ、サイキッカーを目指すというモノ。販売元はバンダイ。

○発売日、価格ともに未定。これで遊んで超能力者になろう

©MASAYUKI OHNUKI／ORG・士郎正宗／青心社／TBM

# '89 東京おもちゃショー レポート

## カードゲーム・他

今でも旅のお供などで遊ばれているトランプ。次に紹介するのは、それを発展させたり応用したモノなのだが、やはりコンパクトというのが何よりうれしい。ここではカードゲームのほかに、おもちゃショーで見つけた面白そうなモノを一緒に何点か紹介していこう。

### ウィザードマスター

ファンタジーロールプレイングのカードゲーム。プレイヤーは魔法使いとなり、大魔王の象徴としてある4つの秘宝を集め、その権力の王座につくという内容のモノ。カードにはいろいろな魔法、アイテムなどいろいろな種類がある。販売元はやのまん。

●すでに発売されていて、価格は1800円

### シミュレーションカードゲーム・SDガンダム

これもSDガンダム物。バンダイから発売予定で、手持ちのカードのキャラの強さを競い合うというカードシミュレーションゲーム。今後も、いろんなシリーズが登場するという話だ。

●8月発売予定で予価2000円。かわいいSDキャラたちで戦おう

### パーティージョイ ウルトラマン倶楽部2

カードと一緒に小さな盤とSDウルトラマンの人形が付いている。これもカードの強さを競い合い盤上の駒を動かしていくカードシミュレーションゲームである。広いスペースを取らず手軽に遊べるというのがうれしい。発売元はバンダイ。

●すでに10種類以上のシリーズが出ている。発売中で価格は1000円

## ベースボール

カードサイズのケースの中にいろいろな遊び道具が入っているセガのカードパワーシリーズ。今回の新製品は小さな小さな野球盤『ベースボール』。このシリーズはまだまだ発展していきそうだ。

●投げる、打つの野球を手軽に楽しんでしまおう。7月に発売予定で、500円と値段も手頃

●すでに発売されている8種類のカードパワーシリーズ

### 対戦ボクシングゲーム 拳闘士

これは体感ゲームといったらいいだろうか。両手にグローブをつけ、パンチを出すとプレイヤーの動きそのままに人形のボクサーもパンチを繰り出し、相手をダウンさせるというモノ。販売元はトミー。

●7月下旬発売予定で予価は6800円。友だちとガンガン打ち合おうぜ

### 海戦ゲーム

昔懐かしの戦艦ゲームにLSIを付けたのがこのゲーム。マス目のボードにピンを差して、相手の戦艦の位置を当てて撃沈させるというモノ。コンピュータ相手に1人でも遊べるぞ。販売元は野村トーイ。

●すでに発売されていて、価格は8800円。でもやりごたえあり

## ゲームバーガー

これも昔あったサイモンというゲームを新しくしたモノ。付属のカードを使えば、スカッシュゲームや迷路ゲームなど4種類の遊び方ができる。ちょっと変わったLSIゲームと言えるだろう。ヨネザワより販売されている。

●ピコピコピーと光と音が交差する。すでに発売中で価格は2800円

### でんパチくんデラックス

家にいながら本物さながらのパチンコを楽しめてしまうぞ。ただ、いくら球を出しても景品がもらえないのが残念だけど……。LSIは、こういうところにも広く使われているというワケ。販売元は学習研究社。

●7月発売予定。予価は5800円。お父さんよりウマくなろう

楽この特集で紹介したおもちゃは、すべて消費税別となっています。

# 究極のレーシングテクニックを駆使するんだ！

# Super Monaco GP

セガ　大好評活躍中

初夏のゲームセンター！

# ぼくたちゲーセン野郎。

やっ3週間ぶりのゲーセン野郎は、とっておきのレーシングゲームを2本紹介だ。「スーパーモナコGP」と「ダートフォックス」だ。

## 体感ゲームの決定版！

体感ゲームの先駆者セガから、新しい体感レーシングゲームが登場するぞ！

その名も「スーパーモナコGP」というのだ。

このゲームは、F−1グランプリの最高峰モナコのイメージを最大限に取り入れて、コース設定されている。したがって、プレイするとあたかも、自分がF−1のドライバーになったような気分になれるというワケだ。まさにレーシングファン待望のニューゲームといえそうだ！

このゲームは、もちろん体感マシン。シートがハンドリング反応してグリグリ動くぞ！

デモンストレーションの画面では美しいお姉さんも登場するぞ！

シンプルでそれでいて迫力のあるタイトル画面だ！　カッコイイね

3つの車からひとつ選んでから、ゲームスタートとなるんだ！

パンチやキック、ナイフ、ピストルで闘い抜くんだーッ！

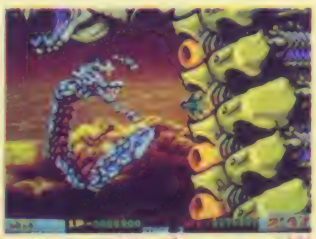
## 究極格闘伝 クライムファイターズ

コナミ

大好評活躍中

犯罪都市シカゴを舞台にした痛快アクションゲーム！

犯罪都市シカゴで連続美女誘拐事件発生！　市警は急遽特捜班クライムファイターズを組織し、救出に向かった！



ドラゴンの体の色によって、攻撃方法が変化していくのだった！

## DRAGON BREED ドラゴンブリード

アイレム

7月中旬登場予定

超大作のダイナミックシューティングゲームが登場！

若き王カイアスガ、光の巨龍バハムートと共に闇の復活を食い止めに向かう、という一風変わったシューティング。

## 田尻智の Super Monaco GP が好き！

どーも田尻です。僕はとりたててレーシングファンというワケではありませんが、レーシングゲームをするのは好きです。体感レーシングゲームは、ほとんどがただひたすら走りまくるという単純明快なルールになっているので手軽に遊べますし、背後でゲーム画面をのぞき込んでいるギャラリーも楽しめると思います。筐体のまわりにつどう人々も一緒に楽しめるというのは、アーケードゲームの理想の形といえるでしょう。

ですから、F－1レーシングの世界を、華麗でリアルなゲームにすることに成功した「スーパーモナコGP」は、セガ社の往年のヒット作「アウトラン」や「パワードリフト」同様、体感ゲームの定番的存在になると思います。

田尻智

## プレゼントのお知らせ

「スーパーモナコGP」のステッカーつき小冊子とポスターをセットで50名様にプレゼントします。希望者はハガキに住所、氏名を書いて〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM ファミマガ編集部 ぼくたちゲーセン野郎 プレゼント係まで送ってください。

## 予選通過して本選へ！

このゲームには、予選と本選がある。予選は、なるべく速いタイムでコースを1周する。この予選の成績によって本選のスターティングポジションが決まるんだ。本選では、速く走るのも重要だけど、たくさんの競争相手も一緒に走っている。彼らとの駆け引きがとても重要だ。

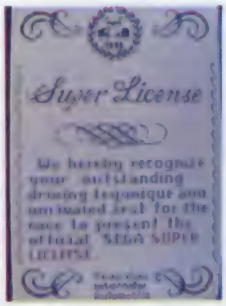
それとレースに参加する際に、自分の車を3つのタイプから選ぶことができる。ひとつは初心者用のオートマチック車。ギアの操作がいらないので運転が楽だ。もうひとつは4段変速車。腕に自信が出てきたら、挑戦するといいだろう。そして7段変速車。これは、相当な手練れが乗るマシンなので、4段変速のマシンを完璧に乗りこなせるひとにしか薦められない。

まずはオートマ車でコースを覚えるようにしよう！

○雨ふりコースも用意されている。タイヤがすべって走りにくいんだ！

○まずは予選。45秒以内にコースを1周しないとゲームオーバーに……

○本選では、薄暗いトンネルのなかを走ることもある。気を付けて！




○スーパーライセンスを目指せ！

○コースを覚えることが、やっぱり上達への第一歩なんだよね。うむ

○チェックポイントは目の前だぞ

## ナムコ 大好評活躍中

通信機能で8台同時プレイ可能

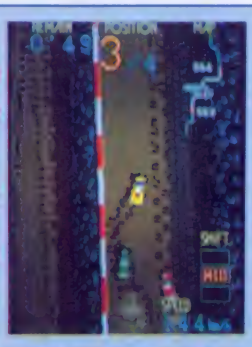
## DIRTFOX

ダートフォックス

ナムコから、スピードとアクションを追求したワイルドレーシング「ダート・フォックス」が登場する。全6ステージで、規定のタイム内にステージをクリアすると、次のステージのレースに参加できるようになっています。

一見、往年の縦スクロールレーシングゲームを思いだしますが、コースにあわせて画面が回転したり、ジャンプすると自分の車体が拡大されたりと迫力ものです。

最高8台まで接続して同時プレイできるのがウリです。



○細い道では、相手の車がとても邪魔になる。イライラするぞ……

○スタート時には、シグナルランプが点灯する、緊張感があるよ！

○前方にガードありの表示。早めにスピードを落とすべし！

○前を走っている車の土煙がモクモクと立っている、リアルだ

©SEGA・㈱ナムコ・IREM CORP・KONAMI

SEGA®

# メガドライブ FAN

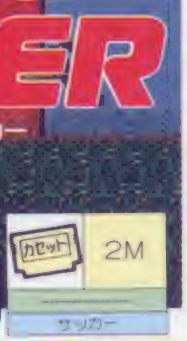
メガドライブスポーツゲーム待望の第2弾はスピーディな展開で熱くさせるリアルタイプのサッカーゲームだ

# WORLD CUP SOCCER

ワールドカップサッカー

7月29日発売予定

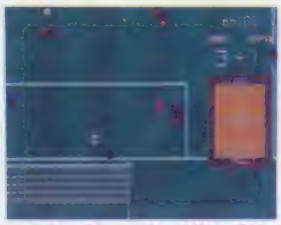
セガ 5500円 別売




## 超リアルなサッカーゲーム

メガドライブのサッカーはいままでの他のサッカーゲームと比べて選手の動きが速く、スピーディな展開が楽しめる。シュートやタックルなど選手の細かい動きも本物そっくりに表現されているので、サッカーファンにはこたえられないデキになっている。

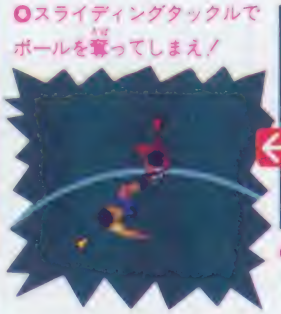
複雑な操作もなく、純粋にサッカーの面白さを追求したソフトだ。



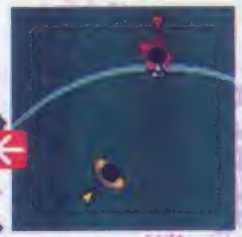
○試合は上から見た状態で展開する。選手の動きが速い

○リアルな音声で「ゴール!」と叫ぶ

○シュートはキックするタイミングで変化



○スライディングタックルでボールを奪ってしまえ!



○ドリブルして攻撃してくる敵には…

## 臨場感ある3D画面

ゴールキック、コーナーキック、PK戦のときは3D画面になる。選手がスムーズに動き、ボールをキックする。

○コーナーキックをしようとしているところ。グラフィックの美しさに注目

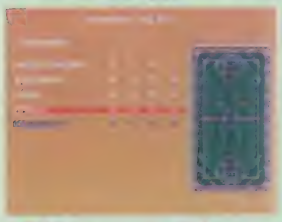
○足を振っておもいっきりキック

もちろん、飛ばすボールの方向もコントロールでき、コーナーキックのときはバナナシュートも可能。

○ゴールキック。ゴールキーパーはキック力が強い。遠くに飛ばせ

## 選手一人一人に能力が…

1チームには16人の選手が登録されており、スピード、キック力、タックルの強さ、正確さと、4つの能力を持っている。いままでのサッカーゲームにはない設定の細かさだ。

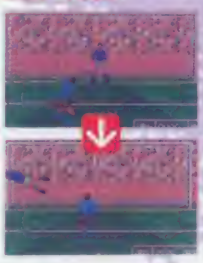


○選手のポジション位置もメンバーセレクトのときに設定

○選んだ方向にボールが飛んでいく

## 引き分けになったらPK戦

○守備画面。ボールを止めろ

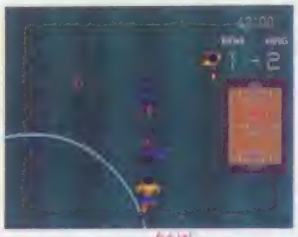


○こちらが攻撃するところ

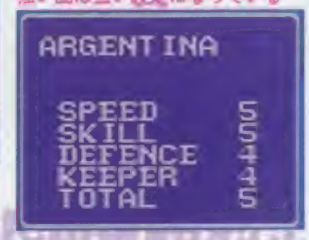
## メインはワールドカップ

モードは1P、2P1試合のみのテストマッチと全24チームの中から1つのチームを選び、世界一を競いあうワールドカップの2つ。

ワールドカップは予選リーグを行い、上位16チームが決勝トーナメントに出場できる。



○テストマッチで練習をして、ワールドカップを狙うのもいいかも




○チームデータを表示。実際同様、強い国は強い設定になっている

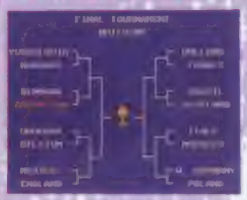
○チームセレクト。矢印を国にあわせる

### ●予選

○24チームをランダムに6グループに分け、各グループごとにリーグ戦を行う

### ●決勝

○1試合終了するごとに各グループの試合結果を表示。予選リーグはPK戦はなし



○予選を通過すると、上位16チームが発表され、トーナメントの対戦相手が決まる

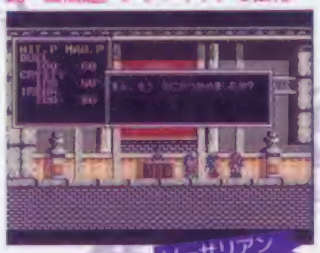
優勝!!

○カップを受け、世界一に

## 最新メーカー情報

今回はセガの最新ゲームを紹介しよう。いずれも胸ガワクワクするゲームばかりだ。

まずはソーサリアン。パソコン版のARPGの移植でシナリオはセガの完全オリジナルが7本入る予定。フォゴットンワールドは業務用のロストワールドの移植。ゴールデンアックスはセガの最新業務用アクションゲーム。孔雀王2、ランボーIIIはセガのオリジナルアクションゲームだ。



○スクロールスピードは他機種と比べ最高速。グラフィックも強化

ソーサリアン

○アイテムショップの売り子シルフィー。ここでパワーアップアイテムを購入

フォゴットンワールド

○2人同時プレイが可能な横スクロールのパワーアップ型シューティングだ

ゴールデンアックス

○剣と魔法の世界を舞台にした格闘アクションゲーム。魔人デス＝アダーを倒せ

○人気コミックをゲーム化。密教の秘術を使う孔雀が闇に住む魔物を倒していく

孔雀王2

ランボーIII

○映画のストーリー展開に基づいて進行していく、アクションゲーム

## 新作カレンダー

| 発売日 | タイトル・メーカー・価格(税別) |
|---|---|
| 8月 | ★大戦略II／セガ／6800円 |
| | ★スーパーハイドライド／アスミック／未定 |
| 9月 | ★スーパーハングオン／セガ／6000円 |
| | ★究極麻雀のスーパーマスターズ／セガ／6000円 |
| | ★T.E.L・T.E.Lスタジアム／サン電子／6500円 |
| | ★T.E.L・T.E.Lマージャン／サン電子／5800円 |
| 10月 | ★ランボーIII／セガ／5500円 |
| | ★フォゴットンワールド／セガ／6000円 |
| | ★スーパーリアルバスケットボール／セガ／5500円 |
| 11月 | ★ソーサリアン／セガ／未定 |
| | ★孔雀王／2 幻影城／セガ／6000円 |
| 12月 | ★スーパー忍／セガ／6000円 |
| | ★ゴールデンアックス／セガ／6000円 |
| | ★ムーンダンサー 妖精王の帰還／セガ／未定 |
| 未定 | ★ギャラクシーフォース／セガ／未定 |
| | ★パワードリフト／セガ／未定 |
| | ★ターボアウトラン／セガ／未定 |
| | ★モンスターレア／セガ／未定 |
| | ★ゲイングランド／セガ／未定 |
| | ★ラストサバイバー／セガ／未定 |
| | ★ダイナマイトダックス／セガ／未定 |
| | ★フェリオス／ナムコ／未定 |
| | ★ニュージーランドストーリー／タイトー／未定 |
| | ★ベビーユニット／東宝／未定 |
| | ★アトミックロボキッド／トレコ／未定 |
| | ★カース／マイクロネット／未定 |
| | ★サイオブレードスペシャル／シグマ商事／未定 |
| | ★エア・ダイバー／アスミック／未定 |
| | ★火龍／KHB／未定 |
| | ★スーパーファンタジーゾーン／サン電子／未定 |
| | ★レッスルウォー／セガ／未定 |
| | ★マージャンCOP竜／セガ／未定 |

©SEGA/Falcom・CAPCOM・MAKOTO OGINO/SHUEISHA・1989 CAROLCO PICTURES INC. (USA & CANADA) CAROLCO INTERNATIONAL N. V. (ALL OTHER COUNTRIES)/SEGA ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORISED DUPLICATION IS STRICTLY PROHIBITED

# 話題のハンディゲーム機情報満載!!

GAMEBOY FAN ゲームボーイファン

2人でマッチプレイも可能な本格派ゴルフゲーム

# ゴルフ

**発売日未定　任天堂　価格未定　対戦型**

近頃ゲームボーイを2台買う人が多いという。常に2台持ち歩き、知っている人と会うとゲームボーイをさっと出して対戦するのだ。いつでもどこでも遊べておもしろい。勉強や仕事の合間に少し気分転換、のはずが数時間、なんてことがよくあるんだよね。

○誰にでも手軽に楽しめて、その上奥が深いというワケ

## ファミコン版よりおもしろい!?

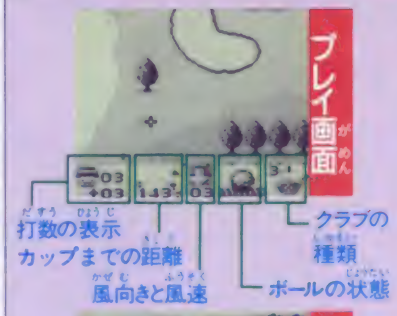
「ベースボール」「テニス」に続くスポーツゲーム第3弾がこの「ゴルフ」。基本的なゲームシステムは、ファミコン版の「ゴルフJAPANコース」とほぼ同じだが、細かいところまでいろいろと改良されてより楽しめるものに仕上がっている。例えば、コース上におけるボールの状態がグラフィックで表示される。ボールがラフに深く埋まっているから、アイアンを使って打とうかな、なんてこともできるのだ。

ホールの数もなんと2コース分36もあり、末長く楽しめそう。

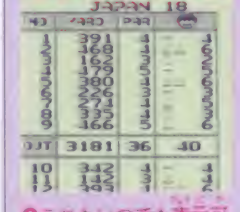
ゲームボーイではもうおなじみの2人対戦も、通信ケーブルを使ってマッチプレイが可能だ。

## 画面の説明

画面の小さいゲームボーイだけれども、心配無用。画面表示は簡潔にデザインされていてとても見やすい。クラブの種類やボールの状態などは、グラフィックで表示されているのでわかりやすい。

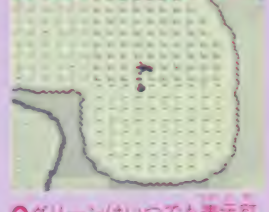


**スコア表示**



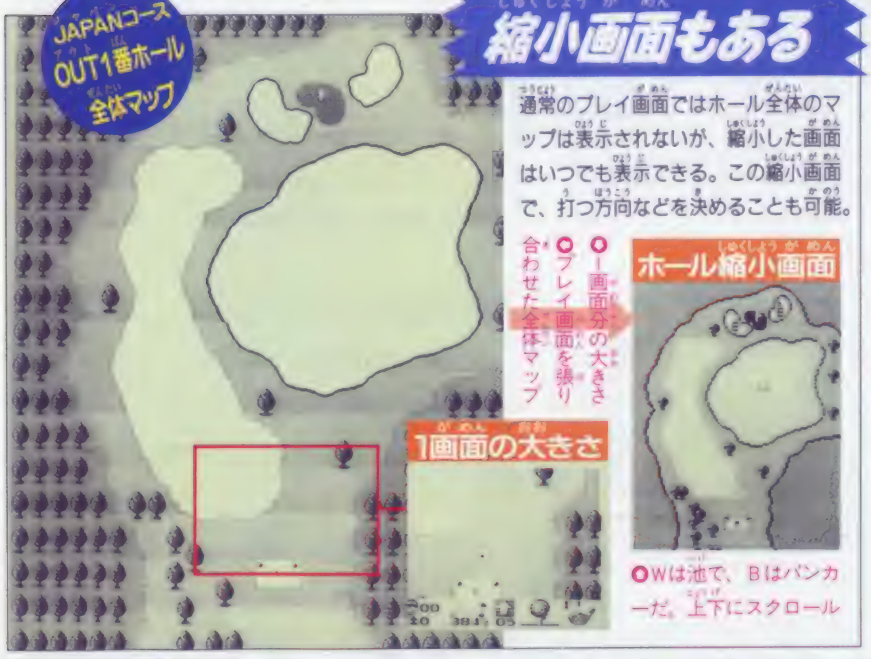

○これもいつでも表示可

**グリーンの状態**



○グリーンはいつでも表示可

## 縮小画面もある




通常のプレイ画面ではホール全体のマップは表示されないが、縮小した画面はいつでも表示できる。この縮小画面で、打つ方向などを決めることも可能。

○1画面分の大きさ
○プレイ画面を張り合わせた全体マップ

**ホール縮小画面**



○Wは池で、Bはバンカーだ。上下にスクロール

※このページ以下のゲームボーイの画面写真は、コンピュータ処理をして印刷されており、実際の液晶画面ではありません。

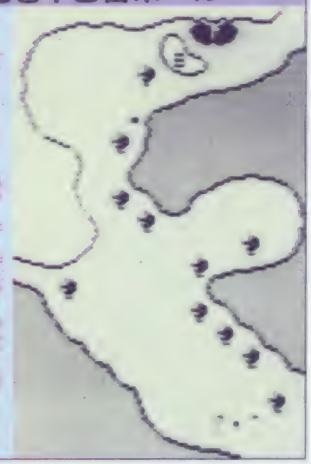
# GOLF

© 1989 Nintendo

## なんと全部で2コース36ホール

ホール数はなんと36!! これはファミコン版の、「ゴルフJAPANコース」と「ゴルフUSコース」を足した数と同じ。ディスク2枚分の内容がつめられているのだ。

JAPANコース
### OUT9番ホール



○495ヤ、PAR5。最も濃い灰色の部分は森がある

JAPANコース(ジャパンコース)
### OUT3番ホール

○162ヤ、PAR3のショートホール

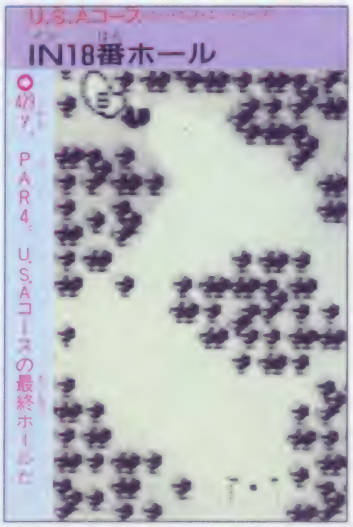
JAPANコース
### IN18番ホール

○207ヤ、PAR3。比較的簡単だ!!

JAPANコース
### IN11番ホール

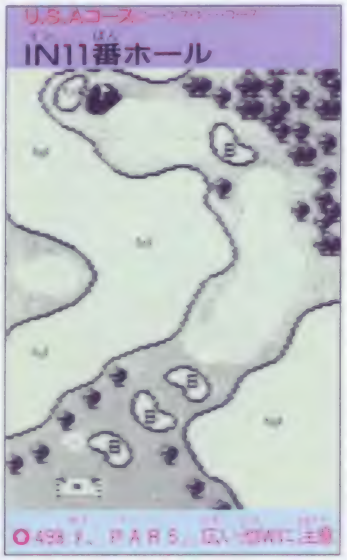
○142ヤ、PAR3。林の中のホール

U.S.Aコース
### IN18番ホール



○479ヤ、PAR4。U.S.Aコースの最終ホールだ

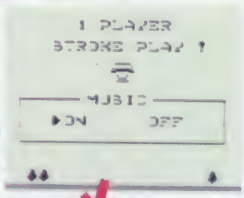
U.S.Aコース
### IN11番ホール



○498ヤ、PAR5。広い池に注意

## 1人用ストロークプレイの手順

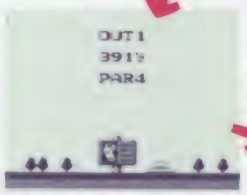
1人用ストロークプレイは2種あるコースの、どちらかの18ホールの合計打数（ストローク数）を競うゲーム。3D表示こそないものの、基本操作や画面表示はファミコン版とほぼ同じ。開発中なのでまだ未定だけど、バッテリーバックアップによるセーブ機能もつく予定とのことだぞ!!



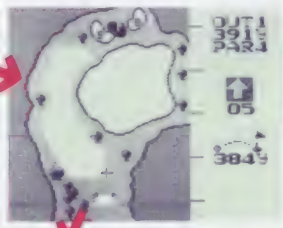

○まずゲーム中に音楽を聞くか選択する

○次に2種類あるコースのどちらか選択

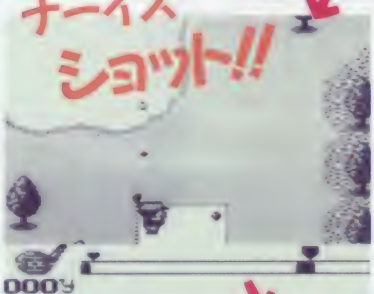
○準備は終了。ゲストハウスを出よう!!




○OUT1番ホール。長さは391ヤ、PARは4だ!!




○ホール全体を縮小した画面で確認してから……




○ショットするようにする

○てな感じで18ホール終了

JAPAN 18

| NO | YARD | PAR | |
|---|---|---|---|
| 1 | 391 | 4 | 4 |
| 2 | 468 | 5 | 6 |
| 3 | 162 | 3 | 3 |
| 4 | 479 | 5 | 5 |
| 5 | 380 | 4 | 5 |
| 6 | 526 | 5 | 5 |
| 7 | 374 | 4 | 5 |
| 8 | 335 | 4 | 5 |
| 9 | 166 | 3 | 6 |
| OUT | 3181 | 36 | 40 |
| 10 | 342 | 4 | 4 |
| 11 | 395 | 4 | 5 |
| 12 | 417 | 4 | 5 |
| 13 | 177 | 3 | 4 |
| 14 | 558 | 5 | 5 |
| 15 | 429 | 4 | 4 |
| 16 | 484 | 5 | 5 |
| 17 | 184 | 3 | 4 |
| 18 | 207 | 3 | 5 |
| IN | 3277 | 36 | 46 |
| TOTAL | | 72 | 86 |
| SCORE | | | + 14 |

○まあ、こんなとこですか


©Nintendo ※画面は開発中のものです。

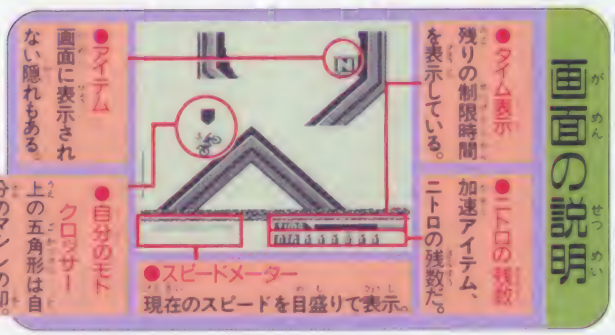
2人対戦可能!! 空中回転もできるバイクアクション

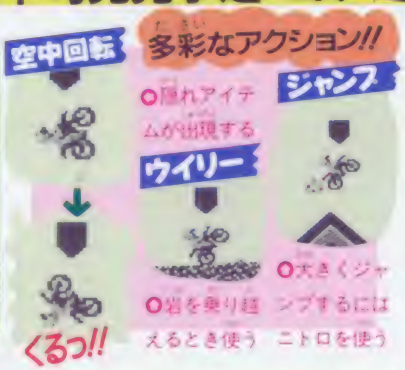
# モトクロス・マニアックス

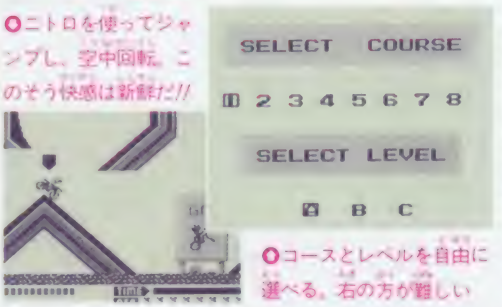
8月下旬発売予定 コナミ 2900円(消費税込) 対戦型

## ニトロでダッシュ!! 1回転ループ

コナミのゲームボーイソフト第1弾がこの「モトクロス・マニアックス」。ジャンプ台や1回転ループ等が配置されたコースを、制限時間内に競技用のオフロードバイク——モトクロッサーで完走することが目的。1台だけで走るモードや、コンピュータと競うモード、通信ケーブルを使って2人で競うモードがある。コースは8種類あって、どのコースからでも始められるのがウレシイ。アイテムは5種類+?、レベルは3段階。手軽に熟くなれるアクションだ!!

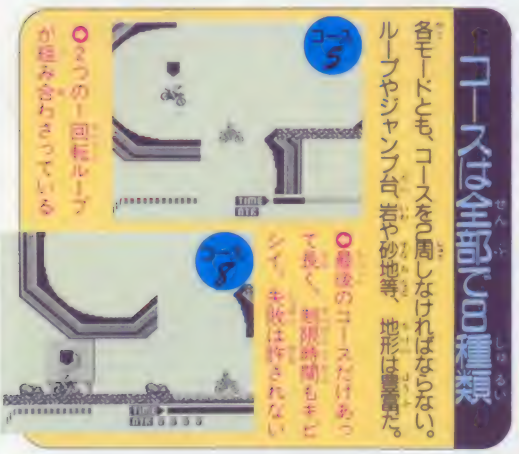


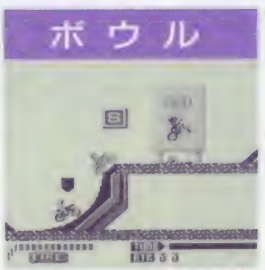






## コースは横+上下にスクロール

コースは左に横スクロールするだけでなく、ジャンプすると上下にも激しくスクロールする。コースの各所に配置された1回転ループにはいろいろなタイプがあり、サーカスの様なプレイが楽しめるぞ。



マップはこんな感じ コース1の一部を紹介

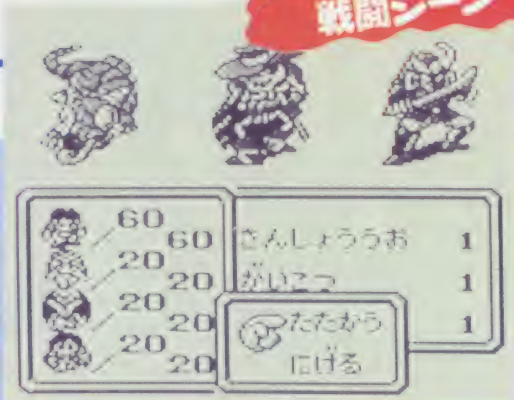
©KONAMI・スクウェア・KEMCO・ユース

★ゲームボーイのウル技を大募集!! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM ファミマガ編集部 ゲームボーイFANウル技係まで送ってね!!

F.F.シリーズのスタッフが作るRPG

# SA·GA(仮称)

**発売日未定 スクウェア 価格未定**



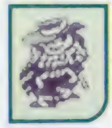

○操作性もより改良された戦闘シーン。パーティにいる仲間のと同じ種類のモンスターが現れることも!!

○町の中で人と話しているところ。これなら[illegible]読めるよね!!

○外はこんな感じ。巨大な世界が待っている。右上は森で左上は町

○町の中はこんな感じ。左下は宿屋、右上にある像はなんだろうね

○パーティは最大4人。最初からモンスターも仲間にできるのだ!!



## 4人パーティ、バッテリーバックアップ

ゲームボーイファン注目の大作RPGの続報だ。4つの世界と、それを結ぶ巨大な塔を舞台にストーリーは展開する。パーティは最大4人。人間だけでなく、さんしょううおやゴブリンといったモンスター、エスパー等8種類の中から仲間を選ぶことができる。

登場モンスターは150種類以上、アイテムは256種類とスケールがでかい。もともとF.F.の外伝的ストーリーとして長年暖めてきた構想というから内容の方も相当期待できそうだ。メッセージ等の画面表示も、文字が大きくて読みやすい。音楽はなんとステレオ!! しかも担当しているのはF.F.シリーズの植松伸夫氏。こりゃもう聴くっきゃないよね!! 1M+バッテリーバックアップで、いつでもどこでもRPGが実現するぞ!!

## GAME BOY ゲームボーイ 新作カレンダー

| 発売予定日 | ゲーム名 | メーカー名/予価 |
|---|---|---|
| 7月28日 | 上海 | HAL研究所/2980円(込) |
| 8月21日 | 倉庫番 | ポニーキャニオン/3090円(込) |
| 8月下旬 | モトクロス・マニアックス | コナミ/2900円(込) |
| 9月5日 | ミッキーマウス | ケムコ/2980円(込) |
| 9月21日 | ハイパーロードランナー(仮称) | バンダイ/2800円(込) |
| 10月中旬 | ピンボール 66匹のわに大行進 | HAL研究所/2980円(込) |
| 10月未定 | ドラキュラ伝説 | コナミ/未定 |
| 11月未定 | パズルボーイ(仮称) | アトラス/未定 |
| 12月未定 | パチンコタイム | ココナッツジャパン/未定 |
| 未定 | F-1レース | 任天堂/未定 |
| 未定 | ゴルフ | 任天堂/未定 |
| 未定 | SA・GA(仮称) | スクウェア/未定 |
| 未定 | デスボール(仮称) | ケムコ/未定 |
| 未定 | ロックンチェイス | データイースト/未定 |
| 未定 | 海戦ゲーム(仮称) | ユース/未定 |
| 未定 | 五目ならべ(仮称) | トーワチキ/未定 |
| 未定 | 将棋(仮称) | セタ/未定 |
| 未定 | バレーボール(仮称) | セタ/未定 |
| 未定 | 北斗の拳凄絶十番勝負(仮称) | 東映動画/未定 |
| 未定 | エクストラピンボール(仮称) | ジャレコ/未定 |
| 未定 | ベースボールキッド(仮称) | ジャレコ/未定 |
| 未定 | TA・MA・GO(仮称) | ケムコ/未定 |

## 極限の先取り 超新作情報!!

コナミの第2弾は『ドラキュラ伝説』。ファミコンで人気のドラキュラシリーズの続編で横スクロールアクション。『デスボール』はアクション、『TA・MA・GO』はRPG。共にケムコから。

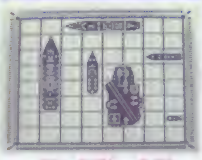
ユースからは『海戦ゲーム』。昔からあるレーダー作戦ゲームを、アレンジ改良したもの。

### ドラキュラ伝説

○天井が降りてくるのだ

○ムチを使って敵を倒していくアクションゲーム

### 海戦ゲーム(仮称)

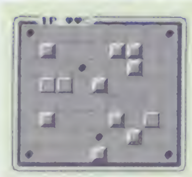


○2人で対戦も可能な、簡単なシミュレーションゲームってとこかな

### TA·MA·GO(仮称)

○ストーリー性を重視した3DタイプRPG

### デスボール(仮称)



○ボールを壁に反射させ敵を倒すアクション

※画面は開発中のものです。

# 最新データ ゲーズト20

## 週間

久々の強力ソフト「SDガンダム2」。ブッチギリの初登場1位！

## 「マリオ3」の首位独走に「SDガンダム2」がストップ！

初登場1位！

SDガンダム2

定席といった感が強い「マリオ3」の首位維持。昨年秋の発売以来、幾度となく首位を奪取してきたこのソフトが、今号もそれを続ける。

7週間連続トップという快挙を成し遂げた時期に比べればさすがに勢いの落ちた「マリオ3」だが、新作が発売されないはじめの2週間は、まだまだ天下が続いたようだ。しかし3週目は、新作ソフトが3本発売。しかもそれは、「SDガンダム2」を含む3本だ。さて結果は……。

お笑いRPG「チャイルズクエスト」は派手なCFが効果を発揮したか、無難に初登場4位。そして、子供には今ひとつ人気のないボウリングを題材にした「GOGOボウリング」は、悲しくもベスト20入りならず。今までにもよくあった残念なケースになってしまった。しかし!!「SDガンダム2」はと言うと、前人気どおりのポイント数57で、「マリオ3」を大きく引き離す、初登場首位!! 新作では久々の大きな売上げを記録した。現在前人気で圧倒的な強さを見せている「ドラクエIV」の発売までは、この勢いを持続できるか？

### 6/5~6/11

| 前週順位 | 今週順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 | 9 |
| 2 | 2 | スーパーチャイニーズ2 | カルチャーブレーン | 7 |
| 6 | 3 | ベースボールスター | SNK | 2 |
| 4 | 4 | 天地を喰らう | カプコン | 2 |
| 5 | 5 | ファミコン探偵倶楽部II 前編 | 任天堂 | 2 |
| 7 | 6 | ファミコンジャンプ | バンダイ | 2 |
| 11 | 7 | 激亀忍者伝 | コナミ | 1 |
| 17 | 8 | ファミリースタジアム'88 | ナムコ | 1 |
| 8 | 9 | ドラゴンクエストIII | エニックス | 1 |
| 13 | 10 | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 | 1 |
| 32 | 11 | 魁!!男塾 | バンダイ | 1 |
| 29 | 12 | ドラゴンバスターII | ナムコ | 1 |
| 11 | 13 | ホームランナイター | データイースト | 1 |
| 13 | 14 | がんばれペナントレース! | コナミ | 1 |
| 19 | 15 | ファイナルファンタジーII | スクウェア | 1 |
| 21 | 16 | ドラゴンクエスト | エニックス | 1 |
| 10 | 17 | ドラゴンスピリット | ナムコ | 1 |
| 13 | 18 | 爆笑!!人生劇場 | タイトー | 1 |
| 13 | 19 | 蒼き狼と白き牝鹿 | 光栄 | 1 |
| 31 | 20 | ドラゴンクエストII | エニックス | 1 |

### 6/12~6/18

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 | 8 |
| 2 | スーパーチャイニーズ2 | カルチャーブレーン | 5 |
| 3 | ダウンタウン熱血物語 | テクノスジャパン | 3 |
| 4 | ファミコン探偵倶楽部II 前編 | 任天堂 | 2 |
| 5 | ドラゴンクエストIII | エニックス | 1 |
| 6 | ベースボールスター | SNK | 1 |
| 7 | ファミコンジャンプ | バンダイ | 1 |
| 8 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | アスミック | 1 |
| 9 | 激亀忍者伝 | コナミ | 1 |
| 10 | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 | 1 |
| 11 | ファミリースタジアム'88 | ナムコ | 1 |
| 12 | ホームランナイター | データイースト | 1 |
| 13 | がんばれペナントレース! | コナミ | 1 |
| 14 | 爆笑!!人生劇場 | タイトー | 1 |
| 15 | ドラゴンスピリット | ナムコ | 1 |
| 16 | ドラゴンクエスト | エニックス | 1 |
| 17 | 究極ハリキリスタジアム'88 | タイトー | 1 |
| 18 | ドラゴンボール2 | バンダイ | 1 |
| 19 | ドラゴンバスターII | ナムコ | 1 |
| 20 | 早打ちスーパー囲碁 | ナムコ | 1 |

●ポイントは全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で計算したものです。

©SOTSU AGENCY・SUNRISE／SHINSEI

# 新作通信簿

## 続編ものの活躍が目立つ総合ベストゲーム

今号は、評価対象の新作ソフトが1本もない。そこでこの機会に、昨年の12月1日から、今年の6月15日までに発売されたソフトの、総合ベストをリストアップ。一気にご覧にいれることにしよう。

ズラリと並ぶ優秀なゲーム群を見て、まっさきに目につくのは、〝2〟や〝II〟などがゲーム名のお尻に着いた続編の多さ。13のゲームタイトル中、上位3ゲームを含んだ8つのゲームがそれなのだ。1度味わった楽しさを再び求めて、それが見事に得られたゲーム、ここに並んだ続編たちはそういったものだろう。言わば前作の七光りブームっていうところかな？

| ゲーム名 | 投票数 | キャラクタ | 音楽・効果音 | お買い得度 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | 総合得点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ファイナルファンタジーIIR | 562 | 4.491 | 4.481 | 4.172 | 4.241 | 4.641 | 4.401 | 26.431 |
| がんばれゴエモン2R | 253 | 4.353 | 4.104 | 3.915 | 3.846 | 4.112 | 3.849 | 24.152 |
| ロックマン2R | 234 | 4.402 | 3.985 | 3.827 | 3.974 | 4.028 | 3.6815 | 23.863 |
| 半熟英雄R | 251 | 4.255 | 3.7111 | 3.759 | 3.6117 | 3.9912 | 4.102 | 23.404 |
| 忍者龍剣伝R | 204 | 4.1210 | 3.788 | 3.768 | 3.7110 | 4.045 | 3.935 | 23.345 |
| ジーザスR | 178 | 4.178 | 4.312 | 3.5717 | 3.5720 | 3.8316 | 3.7911 | 23.256 |
| グラディウスIIR | 430 | 3.9317 | 4.143 | 3.7012 | 3.845 | 4.045 | 3.5825 | 23.247 |
| ファミリースタジアム'88R | 559 | 3.9815 | 3.4724 | 4.093 | 4.092 | 4.029 | 3.5924 | 23.248 |
| 天地を喰らうR | 375 | 4.1111 | 3.7119 | 3.6315 | 3.973 | 4.103 | 3.7019 | 23.239 |
| がんばれペナントレースノR | 233 | 4.0912 | 3.807 | 3.7311 | 3.6713 | 3.9416 | 3.934 | 23.1610 |
| ファミコン探偵倶楽部II 前編D | 288 | 3.8622 | 3.856 | 4.084 | 3.758 | 4.029 | 3.5827 | 23.1511 |
| ダウンタウン熱血物語R | 532 | 4.248 | 3.6313 | 3.5319 | 3.777 | 4.0111 | 3.6618 | 22.8412 |
| SDガンダム マップコレクションD | 520 | 4.274 | 3.3136 | 4.211 | 3.6118 | 3.8517 | 3.4739 | 22.7213 |

上の表は'88年12月1日～'89年6月15日発売の98本のゲームについて1000通のアンケートを集計した結果です。

## 出してほしいゲーム ベスト20

| 順位 | ゲーム名 | % |
|---|---|---|
| 1 | 大魔界村業 | 13.6 |
| 2 | R-TYPE業パセP | 3.7 |
| 3 | ワルキューレの伝説業 | 3.6 |
| 4 | カトちゃんケンちゃんP | 3.3 |
| 5 | スーパー大戦略パメ | 2.3 |
| 6 | 水滸伝パ | 2.2 |
| 6 | ファンタシースターIIメ | 2.2 |
| 8 | ワンダーモモ業P | 2.0 |
| 9 | 天外魔境P | 1.8 |
| 10 | ウイングマンパ | 1.6 |
| 11 | 超絶倫人ベラボーマン業 | 1.4 |
| 11 | スーパーリーグ業メ | 1.4 |
| 13 | 獣王記業メ | 1.2 |
| 13 | ソンソンIIP | 1.2 |
| 13 | ウィザードリィIVパ | 1.2 |
| 16 | ホラーストーリー業 | 0.9 |
| 16 | ソーサリアンパ | 0.9 |
| 18 | ファンタシースターセ | 0.8 |
| 19 | TELTELスタジアムメ | 0.6 |
| 19 | 維新の嵐パ | 0.6 |

## 7月7日以降に出るゲームの 前人気ベスト20

| 前号順位 | 今号順位 | ゲーム名 | メーカー名 | % |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンクエストIV | エニックス | 40.7 |
| 3 | 2 | 究極ハリキリスタジアム・平成元年版 | タイトー | 16.1 |
| — | 3 | ドラゴンボール3 | バンダイ | 8.9 |
| 5 | 4 | ファミスタ'89・開幕版 | ナムコ | 7.6 |
| 4 | 5 | キャプテン翼2 | テクモ | 7.4 |
| 6 | 6 | 新・燃えろ!!プロ野球 | ジャレコ | 4.1 |
| — | 7 | 超人ウルトラベースボール | カルチャーブレーン | 4.0 |
| 12 | 7 | MOTHER | 任天堂 | 4.0 |
| 7 | 9 | 信長の野望・戦国群雄伝 | 光栄 | 3.9 |
| 8 | 10 | 双截龍II | テクノスジャパン | 3.5 |
| — | 11 | 名門!第三野球部 | バンダイ | 3.4 |
| 11 | 12 | ツインビー3 | コナミ | 2.9 |
| 10 | 12 | 北斗の拳3 | 東映動画 | 2.9 |
| — | 14 | 魔神英雄伝ワタル・外伝 | ハドソン | 2.8 |
| 13 | 15 | イースII | ビクター音楽産業 | 2.6 |
| 9 | 16 | 甲子園 | ケイ・アミューズメントリース | 2.4 |
| 39 | 17 | 忍者龍剣伝2 | テクモ | 2.3 |
| 14 | 18 | 激闘プロレス!! | テクモ | 2.1 |
| 15 | 19 | レーサーミニ四駆 | コナミ | 1.9 |
| 20 | 20 | ドカベン(仮称) | カプコン | 1.7 |

## 6/19～6/25

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | ★SDガンダム2 | バンダイ | 57 |
| 2 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 | 7 |
| 3 | スーパーチャイニーズ2 | カルチャーブレーン | 6 |
| 4 | ★チャイルズクエスト | ナムコ | 5 |
| 5 | ダウンタウン熱血物語 | テクノスジャパン | 3 |
| 6 | ファミコン探偵倶楽部II 前編 | 任天堂 | 2 |
| 7 | ファミリースタジアム'88 | ナムコ | 2 |
| 8 | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 | 1 |
| 9 | ベースボールスター | SNK | 1 |
| 10 | ファイナルファンタジーII | スクウェア | 1 |
| 11 | がんばれペナントレースノ | コナミ | 1 |
| 12 | ドラゴンクエストIII | エニックス | 1 |
| 13 | がんばれゴエモン2 | コナミ | 1 |
| 14 | ファミコンジャンプ | バンダイ | 1 |
| 15 | 爆笑!!人生劇場 | タイトー | 1 |
| 16 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | アスミック | 1 |
| 17 | ドラゴンスピリット | ナムコ | 1 |
| 18 | 魁!!男塾 | バンダイ | 1 |
| 19 | ドラゴンクエストII | エニックス | 1 |
| 20 | ドラゴンクエスト | エニックス | 1 |

●ゲーム売り上げベスト20以外の表は本誌　のアンケートから集計しました。表中、業は業務用、パはパソコン、セはセガ、メはメガドライブ、PはPCエンジン、Rはファミコンカセットゲーム、Dはファミコンのディスクゲームを表しています。

★はその週に発売されたゲームです。

# 大作戦


イースII……130
おそ松くん……131
スプラッターハウス……132
ペガスコネクション……133
ドラゴンユニット……133
マグマプロジェクト・ハッカー…134
メルヴィルの炎……134
東風……135
ヴィナス戦記……135
トップガンII……136
ぼっくんモグラー……136
メジャーリーグ……138
田代まさしのプリンセスがいっぱい……138
CSGレポート……137
超新作　究極！の先取り……139
ウチのが1ばん……139


## イースII

### アドルの冒険が再び始まる!!

発売日未定
ビクター音楽産業
価格未定
●カセット
アクションRPG
画面は開発中のものです

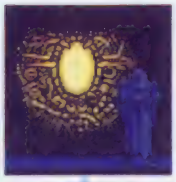
人気アクションRPG"イースII"の続報だ。今回は、前回よりももう少し先の方まで詳しく紹介してしまうのだ。

続編のストーリーは、前作とつながりをもたせている。勇者アドルは、前作で"イースの本"を6冊全部取り戻すことに成功した。ところが、不思議な力によりイースの国の地上世界へ飛ばされた。気がつくと、目の前には美少女リリアがいたのだった。

このへんの過程は、かっこいいオープニングデモで、ちゃんと見せてくれるぞ。

前作と違う点は、魔法が使えるようになったこと。体当たりで、敵を倒す必要もなくなった。あるアイテムを使うとありがたい誘導弾を撃てるようになるのだ。

●リリアに助けられたアドル。この恩は決して忘れてはいけない



●こいつは後で戦うハメになる敵の魔導士

### アドルは天空の地で1人の少女に出会う

●前作にも登場したダームの塔

●浮遊しているのが、今回の舞台の天空の地になっている

## 現在ここまで進行中だ

現在、イースIIは着々と開発が進んでいる。とりあえず、今回はオープニングデモ、ランスの村での人との会話シーンを新しく紹介することが出来た。

これからも、開発中の画面がガンガン入りしだい、ガンガン掲載していく予定だから期待して待つべし!!

### ランスの村

イースIIのスタート地点がこの村。村では人々が行き来しているので、話しかけてみよう。冒険に出発する前にはパノア婆さんの家に立ち寄って行くことを忘れずに。

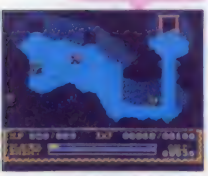
●ここからアドルの冒険が始まる。建物が結構リアルだよね～

●おっと、いきなりクエストだ。じゃあ、まず鉄鉱石でも探しにいくか

●リリアの病気を治すことの出来る名医を一刻も早く捜さなくては

### 廃坑

廃坑には、6人の神官の像がある。"イースの本"をそれぞれの神官に返すことにより、情報を教えてくれる。



●自然な視角表示になっているぞ

迷路だ！

●入り口が、岩石で崩れているが

©日本ファルコム／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

# 超新作ゲーム特集

## おそ松くん（仮称）

### 3つの時代をまたに掛け冒険だ！

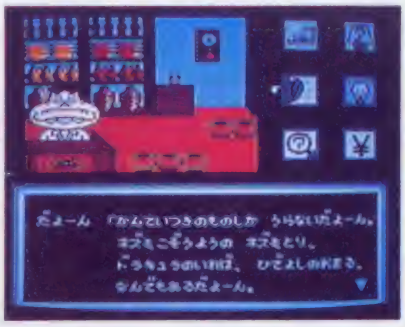
テレビで大人気放送中のおそ松くんがアドベンチャーになった。もちろんギャグがいっぱい詰め込まれているぞ。

主人公のおそ松は、イヤミの出っ歯の謎を解けば宝物が手に入ることを知った。そこでタイムマシーンを使い現代・江戸時代・原始時代の3つの時代を行き来し、情報を集めていく。各時代のマップ画面で人に接触すると会話などができる画面に変わる。この画面ではアイコンで行動を選択していく。

マルチエンディングだから、何度も遊べるぞ。

12月発売予定
バンダイ
5800円（消費税別）
●カセット
アドベンチャー
画面は開発中のものです

○この画面で会話などを行う。なにをするかはアイコンで決めるんだ



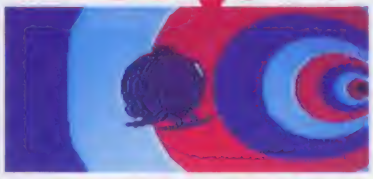
○だよーんに話しかけてみたら……

### ミーがイヤミざんす

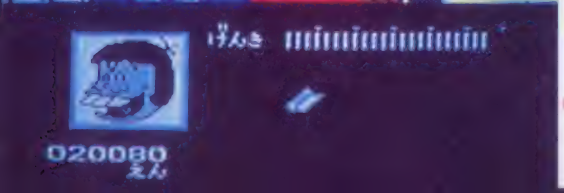
○イヤミ以外にもおなじみのキャラがたくさん登場する

○マップ画面。キャラに接触して会話をする

### タイムマシンでGO！GO！



○タイムマシーンに乗って3つの時代を行ったり来たりする。トッピューン!!

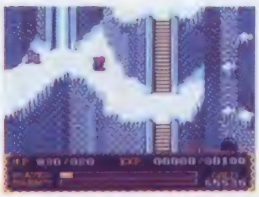



○○このアニメーションを見てくれ。ウーン。振り向いた姿がたまらないね

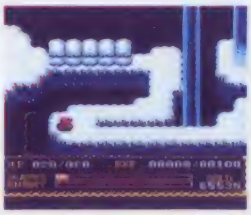
○ほら、見て見て。お目めをちゃんとパチクリさせるソ。細かい

### 氷の世界

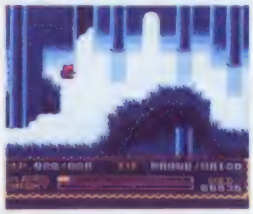
白銀の氷の世界は、やたらマップが広い。滑り降りることの出来る、滑り台がある。あるアイテムが手に入れば登り降りが自由に出来るらしい。



○左側にあるのが、滑り台だ。降りるのは可能だが、アイテムがないと登れないんだな



○アイスブロックが邪魔して先に進めなくなっている。氷を溶かすモノといえば



○リアルな氷柱。おまけに、細まである。ほんと一に細かくてとってもウレシイぜい

©フジオ　プロ／講談社／スタジオぴえろ／SHINSEI

# 敵キャラと豊富な仕掛けがスゴイ

# スプラッターハウス わんぱくグラフィティ

発売日未定
ナムコ
価格未定
●カセット
アクション
シャープC1では遊べません

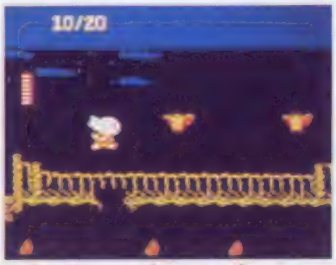
リアルなグラフィックの気持ち悪さで評判だった業務用ゲームが、イメージを一新して移植されることになった。一新といっても、原版のホラーっぽい雰囲気はそのまま受け継がれており、登場するキャラクタがコミカルな感じのモノになったのが「わんぱくグラフィティ」だ。

○恋人を救うため戦う主人公のリック

## 愛しのジェニファーがさらわれた!

○カボチャ大王にさらわれた恋人ジェニファーを救い出せ!!

ステージは全部で7。主人公のリックは、オノを片手にモンスターたちをバッサバッサと切り捨てていくが、それぞれのステージでは、身も凍るような恐ろしい超常現象が待ち受けている。はやく最終ステージにいるカボチャ大魔王を倒し、恋人のジェニファーを救い出すのだ。




○立ち止まると崩れるつり橋。こういった仕掛けがたくさん用意されている

○ゲームは横スクロールで進んで行く。町はカボチャ大王の手下でいっぱいだ

## リックを襲う超常現象!

○本棚から飛びかかる本。逃げろ!!

○少女のおなかを突き破り出てくる化け物

○チキンと包丁がいきなり襲いかかる。うわー

## 敵キャラがユニークなのだ!!

このゲームに登場する数々の敵キャラクタは、気持ち悪いんだけど、なんとなく憎めないヤツばかり（中には本当に憎らしいヤツもいるけど）。とにかく登場するユニークなモンスターたち以外にも、どこかで見たような風景など登場し、「あぁ、あそこで出てきたところかぁ」などと思いながらプレイするのも面白いかもしれないぞ。

○人間とハエが合成されて生まれた人間バエ。ハエを操り攻撃してくる

○満月の光りを浴びて少年が狼男に変身した。バリアを使い、攻撃を防ぐ

○不気味な墓地を歩いていると……出た—!! 墓の中からゾンビが現れた!!

○海に現れるサメは攻撃が効かない。ジャンプして逃げ切らないとだめ

○椅子が飛び、カチュカの首がとれ飛び回る。不気味な攻撃だぜ

○ステージ上で踊るダンシングドラキュラ。前のゾンビも踊っているぞ

©NAMCO LTD.

# 超新作ゲーム攻略大作戦

## 男のロマンを堪能したいあなたに
## ベガスコネクション
### カジノから愛をこめて

12月発売予定
シグマ商事
9600円（消費税別）
●カセット
アドベンチャー
画面は開発中のものです

アドベンチャーとカジノゲームがミックスされた、オトナの雰囲気たっぷりなゲームが登場だ。

ゲームの舞台は、ギャンブルの街、ラスベガス。プレイヤーのキミは、何者かにさらわれた恋人〝マリアン〟を取り戻さなくてはいけない。ただし、〝マリアン〟を救うには身代金が必要なので、カジノでギャンブルをしながら稼ぐのだ。そのギャンブルと大人の人間関係の微妙な駆け引きが絡んでいく、といった具合にうまくストーリーが進んでいくゾ。ぜひともキミに〝大人の世界〟を体験して欲しいなっ。

### 事件はラスベガスで起こった

○ラスベガスだ。ネオンが華やかだね

○ホテルのフロントに話を聞いてみた。フェラーリを乗り回す奴とは……

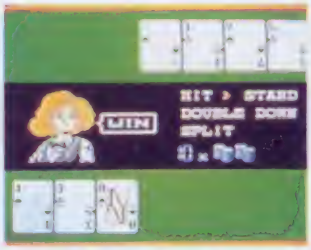
○この写真には、なにか大事な手掛かりがありそうなのだけれど……

○部屋に戻れば、セーブが出来るよ。カジノで儲けたら必ずするように

### カジノでお金を稼げ!!

ここカジノでは、スロットマシーン、ルーレット、ブラックジャックの3つのギャンブルをすることが出来る。また、純粋にカジノゲームのみを楽しむコトも可能だ。カジノでは数多くのギャンブラーが訪れ、重要な情報が得られたりするぞ。

○ルーレット。こういうのは度胸で勝負、強気で行こう、強気で!!




○ブラックジャック。ディーラーのネエチャンが、なかなかカワイイぜ

○スロットマシーン。出てくださいと願いながらGO

## 中世のお城でモンスターを倒せ！
## ドラゴンユニット

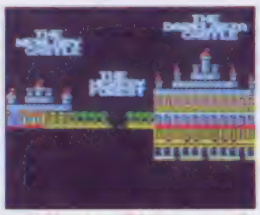
11月下旬発売予定
アテナ
5800円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

業務用と同時進行で開発中の、中世のお城を中心にしたファンタジックな世界が舞台のアクションゲームだ。

攻撃は剣がアイテムで行う。アイテムにはチェーンボール、稲妻、ファイヤーなどがあり強力だ。数種類のアイテムを手に入れれば、敵の攻撃の状況に応じて持ち替えることも出来る。敵はゾンビなどRPGでおなじみのものが登場。ボスキャラは大きく、迫力ある戦いが行われる。

エリアは4つ。3のエリアはコースを選択でき面は9つある。自分に合った道順で攻略することが出来るんだ。

○縫ぐちの中に描かれているのがレイラ姫だ

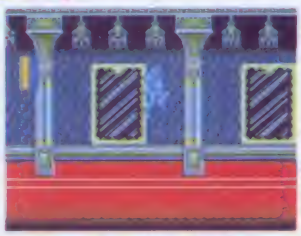


○自分が居る場所は、この画面で確認することが出来る

○主人公。レイラ姫を救出しに城へ向かう

### ボスキャラ登場!!

○これがボスキャラのサイズ。大きさに圧倒されずに倒せ



○ダークラーザ城の最の間。ここにレイラ姫は捕らわれている

©Sigma Enterprises, Inc.・アテナ

# マグマ社の世界征服を阻止せよ!!

## マグマプロジェクト ハッカー

8月上旬発売予定
徳間書店
3500円(消費税別)
■ディスク
ロールプレイング
画面は開発中のものです

徳間書店から、現実の世界より少し未来を舞台にしたRPGが発売されるソ。

ある日、主人公の少年が、ゆきずりの発砲事件に遭遇した。狙撃された男は、世界征服を企むマグマ社の仕業だと言い残し、少年に極秘ディスクを渡した。というところからこのゲームはスタートする。

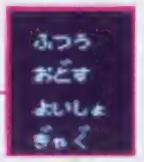
全部で23ある都市への行き来は、ダンジョンを通って移動するようになっている。地下3層にも渡るダンジョンでは、敵のロボットや、設置された監視装置などガキミの行く手を阻むぞ。またエンディングは全部で4つのマルチエンディングで、途中のプレイヤーの行動により変わるようになっているのだ。

### 私にご命令を

○プレイヤーが操作するのは、このロボット、R-923なのだ

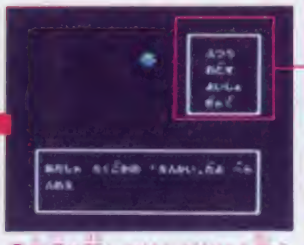
### コマンドをうまく使おう!!

情報を聞くにも、普通に聞くもの、よいしょや、ギャグ、おどすなんてのもあるので状況に応じて使いわけよう。



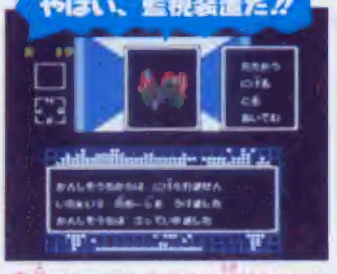

○おどすをあんまり多用しすぎてはダメ

○な、なんと大事なネタ本をもらったぞ。無駄ではなかったようだ



○普通に話しかけたがなにも教えてくれないので、よいしょすると

○長いダンジョンを抜けるとそこには




○見つかってしまうとは情けないぜ

○敵ロボットに遭遇だ。でも弱そうね

○ダンジョンの中。前には宝箱がある

# ドゥーマを倒し、平和を取り戻せ

## ムーランルージュ戦記 メルヴィルの炎

8月中旬発売予定
学習研究社
5900円(消費税別)
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです

悪の帝国ドゥーマを倒すためにルー王国の4人の親衛隊長を操っていくRPGっぽいシミュレーションゲームだ。

ただ、このゲームはヘックスやターンというものが無く、RPGっぽいノリで部隊を移動させ、敵の部隊と遭遇するとシミュレーションの戦闘が始まるというモノなんだ。部隊はやり部隊、魔術士部隊など10種類いて雇える部隊は各親衛隊長によって異なる。地形の効果や敵部隊の特徴に合わせて戦わないと勝てないぞ。

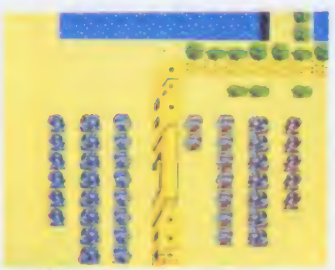
舞台は地上以外にも、海上や地下迷宮があって、さまざまな戦闘を楽しめるぞ。

○フィールド画面。青い駒が敵の部隊

○部隊はスタート地点と町で雇える。各隊長は1種類だけ、部隊を雇える

### 海上での戦い!!

○舞台は海上もある。もちろん海に出るには船を買わないとダメ



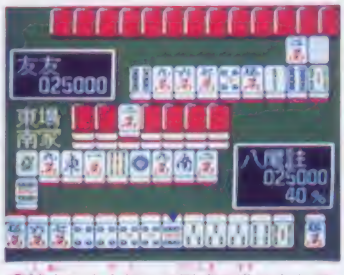
○戦闘は地形によって左右される

©ACTIVISION／TOKUMA SOFT・INTERLINK Co.LTD・GAKKEN Co.LTD

# 超新作ゲーム攻略大作戦

## 初心者でも楽しめる麻雀ゲームだ

○対戦前には雀士が言葉をかけてくる




○試合は2人打ちの形式で進められていく。"%"はツモの良さをあらわす

# 東風

12月発売予定
ナツメ
5800円(消費税別)
●カセット
麻雀
画面は開発中のものです

### 初心者でも安心なのだ

○イロイロな役と、そのアガリ方を試合中に見られるのだ

○7階の相手は郭公。こいつは妖怪か？

○麻雀の塔6階の相手、葉巣　強そうだ

これは、さらわれた妹を助け出しに行くというストーリーのついた麻雀ゲームだ。

妹の捕らわれている麻雀の塔は10階建て。キミは主人公八尾註となり、各階にいる雀士たちを打ち負かしていくというモノ。最初は弱い初心者用の雀士が相手だが、階を重ねることに強い雀士と戦っていかなければいけないのだ。

麻雀の試合中に、役の一覧を見ることができたり、初心者にはありがたい機能が付いている。ほかにも、小休止中にパズルや神経衰弱ができたりなど、シリアスなストーリーの中に遊びがたくさん盛り込まれている。

## 若き勇者たちの戦いが今、始まる

# ヴィナス戦記

10月4日発売予定
バリエ
5800円(消費税別)
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです

アフロディア軍所属、8人の戦闘バイク部隊"バウンド"をウマく操り、敵イシュタル軍と戦うというシミュレーション。このゲームのウリともいえるバトルシーンの画面写真が手に入ったので続報として紹介しよう。

ゲームシナリオは全部で15種類。8人のバイク部隊ユニットで、味方のトレーラーを守りながら移動させ、敵を撃破していこう。ユニット同士ぶつかると3Dシューティングのバトルシーンに切り替わるぞ。部隊のフォーメーションをどのように組むかが、ポイントになってくるぞ。

○トレーラー内部。各メニューはここで選択

○味方のトレーラーが攻撃されているぞ!!

○敵と戦うと経験値が上がる。武器はミサイルとカノン砲だ

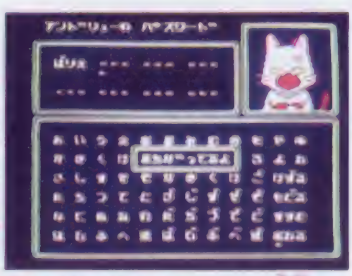
○フォーメーションを組んで敵を迎え撃つのだ。トレーラーを守れ!!

## 白熱シューティングバトル!!

○これが3Dシューティング画面。中心下はレーダー

## 敵と遭遇だ!!

○こいつがにっくき重戦車タコ　撃て～



○パスワードでコンティニュー可能

©NATSUME・安彦良和／学研／松竹／バンダイ／VARIE

## 白熱のドッグファイトが楽しめる

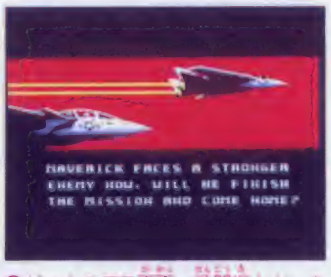
# トップガン SECOND MISSION（仮称）

10月発売予定
コナミ
価格未定
●カセット
シューティング
画面は開発中のものです

待ってました！　と言うべきか『トップガン』の続編が発売されることになった。

もちろん続編というぐらいだから、前作より随所でパワーアップされた仕上がりになっている。まず、一番ウレシイのは、2Pで同時にドッグファイト（空中戦）を楽しむことができるようになったこと。回転や左右、上昇、下降、旋回もバンバン出来てとっても気持ちい〜のだ。また、コンピュータの戦闘機と一騎打ちすることだって出来るゾ。もちろん、前作にもあった敵を撃破しながら、各ステージを進んでいくゲームモードもある。キミがスクランブル発進する日も近いぜ!!

○機関砲とミサイルを撃ちまくれ!!




○ゲームのデモ画面。戦闘機トム・キャットが、とってもかっこいいでしょ

### グルグル回転!!

○椅子にのって、やりすぎないように

○ミッションをクリアし空母へ着艦だ

### 敵機を撃墜せよ!!

○敵を撃墜すると明暗わかれたアニメーション画面が見られる

○お互いに目標を視認。スリルあふれるドッグファイトの始まりだ!!

○ミサイルセレクト画面。上が1P、下が2P用になっている

## 2Pでドッグファイトが楽しめる

やはりこのゲーム最大のウリはこれ。上下2分割の画面になって、2Pで臨場感あふれるドッグファイトが可能に。

## ストレス解消にもってこいだ！

# ぽっくんモグラー スーパーもぐらたたき

12月発売予定
アイ・ジー・エス
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

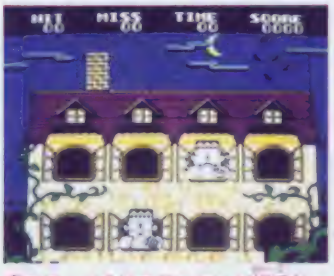
○ステージごとに敵キャラは変わる。ステージ1はやっぱりもぐらだね

○こうやってハンマーでマットをたたくんだ。これでこそ、もぐらたたきだ

今でも根強い人気のもぐらたたきゲームが、ついにファミコン版になって登場する。

ゲームのシステムは単純明快で、1分間のうちに穴から出てくるもぐらなどのキャラクタをたたきまくる、というもの。ステージは6つあり、各ステージごとにキャラクタが変わっていく。80%以上倒せばステージクリアになる。

付属ハードとしてプラスチック製のハンマーとファミリートレーナーのようなマットが付いてくる。画面を見ながら、ハンマーでマットをたたくんだ。スキッとしそうだね。友達といっしょに遊べば、かなり盛り上がりそうだ。




○ステージ6はフランケンが相手だ

○ステージ2は海。カメをたたくの！

©PPC Used Under Authorization／KONAMI・アイ・ジー・エス

# 秋から冬にかけての新作をCSG発表会で見てきたぞ

去る6月15日・16日に、東京・浅草の都立産業貿易センター台東館にて、CSGの新作ゲームの発表会（各メーカーが共同で集まり、問屋や卸売店などを対象に行うモノ）が行われた。

参加したソフトメーカーの数は全部で42社。そこでは、秋から冬にかけて発売予定の新作ゲームの画面をたくさん見ることができた。われわれファミマガ超新作取材班は、そこで耳寄りな情報をたくさん仕入れてきたぞ。

まだ「超新作ゲーム先取り大作戦」で1度も紹介していない、そんなゲームを集めてキミたちに報告しよう。

○各ブースともイロイロな見せ方で自社のゲームをアッピールしていた

## ソフエル

ソフエルのブースでは『ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡』を見ることができた。

これは昨年8月に発売されたシミュレーションゲームの第2弾で、前作の株式投資のシミュレートに物語としてのアドベンチャー要素を盛り込んだモノになるらしい。

キミは小さな証券コンサルタント事務所を持つ一匹狼のアドバイザーとなり、事務所を大きくするタメにがんばるのだ。

### ザ・マネーゲームII

○なにやら主人公はヤケ酒をあおっているようですが……

○ソフエルのブース風景。ソフトは年内発売予定とのコト

## ハドソン

ここでは、アニメで人気のワタルがカツヤクするRPG『魔神英雄伝ワタル・外伝』と古代神話に隠された謎を解いていくアドベンチャーゲーム『星霊狩り』の画面を見ることができた。どちらも期待できそうな雰囲気。

### 魔神英雄伝ワタル・外伝

○これがワタルのタイトル画面。本編の方も早く見てみたい

### 星霊狩り

○かっこいいグラフィックの原画を手掛けたのは漫画家の神崎将臣氏だ

○実在する古代遺跡が次々と登場するぞ。その謎とはいったい……

## アイレム

何本も新作ゲームをリリースしてきたのがアイレムだ。まず1本目は業務用が出て以来、圧倒的な人気を誇ってきたシューティングゲーム『イメージファイト』。2本目はこれも業務用からの移植だが、かわいいキャラ〝キックル〟がカツヤクするアクションパズルゲーム『迷宮島』。3本目は古代中国を舞台に、伝説の術具〝べにひょうたん〟を求めて旅をするRPG『神仙伝』。4本目は四駆のマシンをぶつけ合いながら、数あるコースを走破していくという過激なレースゲーム『激突！四駆バトル』。他にも次ページで紹介している『メジャーリーグ』とワクワクしそうな新作ソフトが目白押しだ。

### イメージファイト

○多少の変更点がとはあるようだが、ほとんど業務用を忠実に移植

### 迷宮島

○数ある島を渡り歩き、夢を取り戻すために戦うのだ

### 神仙伝

○神秘に満ちた古代中国では何が起こるかわからない

### 激突！四駆バトル

○ガツソン、ゴツンとマシンをぶつけ合いのマシンをぶっ潰せ!!

※画面はすべて開発中のものです

©SOFEL・HUDSON／WFSTONE／サンライズ／R-NAS／NTV・HUDSON SOFT・IREM CORP.

# 大リーグ球団が登場する野球が出た

## 「メジャーリーグ」

10月発売予定
アイレム
6000円(消費税別)
●カセット
野球
画面は開発中のものです

これは、6月24日から公開されている同名映画のファミコン化ということだが、別にストーリーがついた野球というわけではなく、普通の野球ゲームと思ってもらえばいいだろう。

イインチヤンス、アキレチックス、ドジョーズなどの大リーグチーム7球団。日本のセ・リーグチーム6球団とオールスターズを合わせた7球団。計14球団でプレイすることができる。球場数は1つ。だが、この球場は色セレクトで球場の色を変えるコトができるようになるらしい。練習モードもあるとのことだが、最終的にどんなゲームになるかはまだ未定とのコト。

○ベンチ裏。みんな練習に余念がない

○先発メンバーは考えて決めるべし

○前列のカッコがイカしてる

○電話でブルペンの様子を聞く監督

○試合結果を解説するアナウンサー

○試合画面。選手たちの動きがなかなかスムーズで良いゾ

○ホームランだぁ。ベンチの様子、ピッチャーなどがウインドで表示

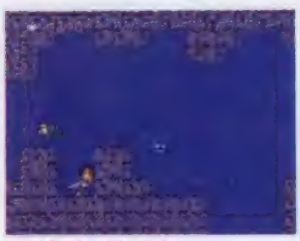
## 優勝するんだ!!

○打った球はショートゴロ。かなり広い球場である

## おとぎの世界の平和を取り戻せ!!

## 田代まさしのプリンセスがいっぱい

10月発売予定
エピック・ソニーレコード
5500円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです


○人魚姫の国。海中ステージでクジラの体内にも入ってしまうのだ

○どの国からでも出発出来るマルチスタート制になっているぞ

魔界の女王にさらわれた4人のプリンセスを救い出すというこのゲーム、新しい画面写真が入ったので詳しいゲーム内容などを絡め紹介しよう。

主人公のマーシーの武器は1方向攻撃のみのヨーヨー。だけど、敵を倒すと出現するアイテムを取ることによって、3方向への攻撃や、遠くの敵への攻撃が可能になる。そのうえ各ステージのボス、マージョを倒せばファイアヨーヨーなどの技も使えるようになる。他にも、セクシーな足がニョッキリ生えてくるタネなど、訳の分からないアイテムもたくさん登場するぞ。

○出た。ボスのプラント・マージョだ

○妖精姫の国。マーシーもちゃんと小さくなっているよ。キャラがカワイイ

©IREM CORP./MORGAN CREEK-HIRAGEPRODUCTION.・CBS/SONY GROUP Inc.

# 超新作ゲーム攻略大作戦

## 超新作 究極への先取り

●タイトーから『チェイスHQ』が年末にカセットで発売予定。これは業務用の移植版で、犯人の車を追いかけるカーチェイス・アクションゲームだ。

●パック・イン・ビデオからは4本のゲームがリリースされた。まず1本目は、『かっとび！童児』。これは、月刊コロコロコミック「小学5年生」で連載中のマンガを原作にしており、カードゲーム形式の野球ゲームになるとのこと。9月下旬にディスクで発売予定、予価は3500円（消費税別）。2本目は、『川のぬし釣り』。釣りをしながら、悪いカッパを倒すというRPG。カセットで12月下旬発売予定、予価は5900円（消費税別）。3本目は、『ものまね四天王（仮称）』。テレビでお馴染みのコロッケ、清水アキラ、栗田貫一、ビジーフォーが登場する。詳しいゲーム内容、発売日などはまだ未定。4本目は、『シルヴィアーナ2』。これはまだ企画中の段階で、どんなゲームになるかは未定だ。

●ジャレコからは『寺尾のどすこい大相撲』がタイトルで発売予定。詳しいゲーム内容はまだ未定。

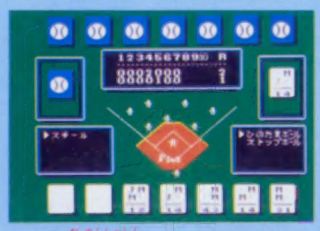
●イマジニアから『井崎修五郎の競馬必勝学』が年末にカセットで発売予定。1年の間に競馬でどれだけ多くのお金を稼げるかを競うシミュレーションゲームになるとのこと。価格は未定。

●日本物産から『ゴッドイリュージョン（仮称）』という怪獣をユニットとしたシミュレーションゲームがカセットで。発売日、価格ともに未定。

●ビック東海から『ゴルゴ13 第二章』がカセットで発売予定。まだ詳しい内容、発売日、価格は未定。

●バンダイからリリースされていた『モンスターパーティー』の発売が残念ながら無期延期になってしまった。

●新規参入メーカーのお知らせ。"アトラス"というメーカーで、ここは、3月にハドソンから発売されたPCエンジン用のソフトである『ダンジョンエクスプローラー』の開発をしていたトコロなんだ。とりあえず第1弾ゲームとして『パズルボーイスペシャル（仮称）』というパズルアクションを予定しているとのコト。今後はゲームボーイ、PCエンジンのゲームなど、幅広くやっていきたいとのコト。



この画面写真はパック・イン・ビデオの『かっとび！童児』のモノ

## あみだで決まる ウチのがイチばん

メーカーが自分の手で獲得したスペースで発売直前のPR！

7月7日から7月20日までにでるゲーム大募集

### ルール説明

1～50までの点数がついた5本のあみだを、各メーカーの担当者がそれぞれ選び総合得点を競う。得点が高い順に広いスペースでPR合戦をする、というシステムです。

## 22SPC W・I・L・L・O・W

7月18日発売予定
カプコン 5900円（別） カセット アクションRPG

感動的なストーリーがウリ

映画の面白さとオリジナルストーリーでキミに迫る。剣と魔法の冒険活劇だ！（いちみ）

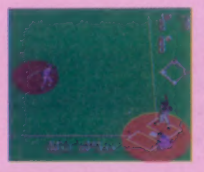
No.11 P18で特集

## 43SPC 新・燃えろ!!プロ野球

7月13日発売予定
ジャレコ 6300円（別） カセット 野球

人気野球ゲームがさらに進化

また暑い季節がやって来たなと思いながら捜し物をしていると、おっあった、あった、新・燃えプロだ。今年の夏も迷わずコレ!!（キク）



今号付録で特集

## 53SPC ホワイトライオン伝説

7月14日発売予定
ケムコ 5900円（別） カセット ロールプレイング

かわいい女の子が主人公のロールプレイング

思わず一目惚れしそうなマリアという女の子が主人公のファンタジーRPG。伝説のホワイトライオンを探しに行って行方不明になった両親をもとめて旅立つという心温まる美しい物語なのです。

さらに!! 今までのRPGにはなかった新しい要素がいっぱい入っているのだ。①希望、勇気、夢の3つのステータス。②11人もの個性豊かな精霊たちがマリアを助ける戦闘システム。③わずらわしい経験値かせぎがない、など大満足できるソ（ケム）

No.8 P30で特集

## 11SPC 囲碁指南

7月14日発売予定
ヘクト 5800円（別） カセット 囲碁

名局の棋譜がたっぷり

囲碁の初心者から有段者まで楽しみながら棋力アップ（ヘクター）

No.11 P38で特集

## 37SPC ドラゴンニンジャ

7月14日発売予定
ナムコ 5800円（別） カセット アクション

多彩な技が気持ち良いぞ

私の父は忍者。田はメイ牛山でした。でもホントにオモシロイから指を鍛えて待ってネ！（がんのすけ）

No.11 P32で特集

## 50SPC 必殺道場破り

7月18日発売予定
シグマ商事 6500円（別） カセット アクション＋シミュレーション

頭脳と反射神経で武道の統一を目指せ！

シグマから新登場！油断大敵、一撃必殺！主人公のパワーを成長させて様々な道場へ挑戦し、キミはいくつの道場を制覇できるか？ キミの成功を祈る。バックアップ付きだよ！（NABE）

No.12 P28で特集

※SPCはスペース争奪戦の獲得点数の単位で、その得点の順位でスペースが決定されます。


©TOHOTOWA／KEMCO・Sigma Enterprises, Inc.・JALECO・DATA EAST CORP.／NACO LTD.・Lucas Film Allright Ressrved／CAPCOM.・HECT.
たかや健二／古沢一真／小学館

ひとめで わかる!!

# 新作カレンダー

記号のみかた
●カセット ■ディスク
♥ディスクカード書き換え
★メーカー名 ♣予価
(別)消費税別 (込)消費税込み

## 7月

13日 ●新・燃えろ!!プロ野球 ★ジャレコ♣6300円(別)
14日 ●囲碁指南 ★ヘクト♣5800円(別)
14日 ●ホワイトライオン伝説 ★ケムコ♣5900円(別)
14日 ●ドラゴンニンジャ ★ナムコ♣5800円(別)
14日 ♥ファミコン探偵倶楽部II 後編 ★任天堂♣500円(込)

**17日(月) メガドライブ vol.1発売日**

18日 ●必殺道場破り ★シグマ商事♣6500円(別)
18日 ●W・I・L・L・O・W ★カプコン♣5900円(別)

**21日(金) ハイトゴロー Magazine 1989 No.14発売日**

21日 ●ファリア ★ハイスコアメディアワーク♣6200円(別)
21日 ●全米プロバスケット ★ビック東海♣5800円(別)
21日 ●ケルナグール ★ナムコ♣4900円(別)
21日 ●究極ハリキリスタジアム・平成元年版 ★タイトー♣6800円(別)
21日 ♥ビッグチャレンジ/GOGOボウリング ★ジャレコ♣500円(込)
25日 ●美味しんぼ ★バンダイ♣5800円(別)
25日 ●パーフェクトボウリング ★トンキンハウス♣5500円(別)
27日 ●MOTHER ★任天堂♣6500円(込)
28日 ●ファミスタ'89・開幕版!! ★ナムコ♣4900円(別)

**29日(土) PCEngine FAN 9月号発売日**

**29日(土) ファミマガ Video 9月号発売日**

## 8月

**4日(金) ハイトゴロー Magazine 1989 No.15発売日**

4日 ●究極タイガー ★CBS・ソニーグループ♣5900円(別)
4日 ●コズミックウォーズ ★コナミ♣6500円(別)
8日 ●燃える/お兄さん ★東宝♣5800円(別)
8日 ●名門/第三野球部 ★バンダイ♣5800円(別)
上旬 ■マグマプロジェクト・ハッカー ★徳間書店♣3500円(別)

**18日(金) ハイトゴロー Magazine 1989 No.16発売日**

18日 ●武田信玄2 ★ホット・ビィ♣6800円(別)
中旬 ●メルヴィルの炎 ★学習研究社♣5900円(別)
25日 ●レーサーミニ四駆 ★コナミ♣5900円(別)
25日 ●Captain ED ★CBS・ソニーグループ♣5900円(別)

**30日(水) PCEngine FAN 10月号発売日**

下旬 ●悪魔の招待状 ★ケムコ♣6200円(別)
未定 ●アメリカンドリーム ★ココナッツジャパン♣5900円(別)

## 9月

**1日(金) ハイトゴロー Magazine 1989 No.17発売日**

1日 ●激闘プロレス!! ★テクモ♣5800円(別)
上旬 ●甲子園 ★ケイ・アミューズメントリース♣5900円(別)
上旬 ●なんてったって!!ベースボール ★サン電子♣5900円(別)
上旬 ●マルサの女 ★カプコン♣5900円(別)

**14日(木) ハイトゴロー Magazine 1989 No.18発売日**

14日 ●アイドル八犬伝 ★トーワチキ♣6000円(別)
14日 ●谷川浩司の将棋指南III ★ポニーキャニオン♣5800円(別)
18日 ●ロボコップ ★データイースト♣5800円(別)
20日 ●ウルティマ〜聖者への道 ★ポニーキャニオン♣5900円(別)
29日 ●落っことしパズル とんじゃん!? ★ジャレコ♣5600円(別)

**30日(土) PCEngine FAN 11月号発売日**

**30日(土) ファミマガ Video 11月号発売日**

下旬 ●寺尾のどすこい大相撲 ★ジャレコ♣未定
下旬 ●サンダーバード ★バック・イン・ビデオ♣5900円(別)
下旬 ●中華大仙 ★タイトー♣未定
下旬 ■かっとび/童児 ★バック・イン・ビデオ♣3500円(別)
未定 ●ツインビー3 ★コナミ♣未定
未定 ●ワールド・スーパー・テニス ★アスミック♣5900円(別)
未定 ●超人ウルトラベースボール ★カルチャーブレーン♣6500円(別)

## 10月

4日 ●ヴィナス戦記 ★バリエ♣5800円(別)
上旬 ●ソフトボール天国 ★トンキンハウス♣5800円(別)
上旬 ●御存知 弥次喜多珍道中 ★HAL研究所♣6800円(別)
下旬 ●忍者COPサイゾウ ★九娯貿易♣5900円(別)
未定 ●エモやんの10倍プロ野球 ★ヘクト♣未定
未定 ●明治維新 ★ユース♣6200円(別)
未定 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい ★エピック・ソニーレコード♣5500円(別)
未定 ●麻雀大会 ★光栄♣7800円(別)
未定 ●メジャーリーグ ★アイレム♣6000円(別)
未定 ●ダンジョン&マジック ★ナツメ♣6500円(別)
未定 ●北斗の拳3 ★東映動画♣未定
未定 ●トップガンII(仮称) ★コナミ♣未定

## 11月以降

11月下旬 ●スウィートホーム ★カプコン♣6500円(別)
11月下旬 ●ホステージ ★ケムコ♣未定
11月下旬 ●ドラゴンユニット ★アテナ♣5800円(別)
11月下旬 ●コンフリクト ★ビック東海♣6200円(別)
11月未定 ●V' BALL ★テクノスジャパン♣5900円(別)
11月未定 ●アバドックス ★ナツメ♣5800円(別)
11月未定 ●スクウェアのトム・ソーヤ ★スクウェア♣6500円(別)
11月未定 ●コズミックイプシロン ★アスミック♣6500円(別)
12月上旬 ●道 ★バップ♣未定
12月上旬 ●未来戦史ライオス ★バック・イン・ビデオ♣5900円(別)
12月中旬 ●新・里見八犬伝 ★東映動画♣6300円(別)
12月下旬 ●イメージファイト ★アイレム♣6500円(別)
12月下旬 ●川のぬし釣り ★バック・イン・ビデオ♣5900円(別)
12月未定 ●ヘラクレスの栄光II ★データイースト♣未定
12月未定 ●I LOVE ソフトボール ★ココナッツジャパン♣未定
12月未定 ●東風 ★ナツメ♣5800円(別)
12月未定 ●ガンヘッド ★バリエ♣未定
12月未定 ●TM-NETWORK LIVE IN POWERBOWL ★エピック・ソニーレコード♣6200円(別)
12月未定 ●キャットランナー ★ケムコ♣未定
12月未定 ●双截龍II ★テクノスジャパン♣5900円(別)
12月未定 ●名門/多古西応援団 ★アスミック♣未定
12月未定 ●忍者龍剣伝2 ★テクモ♣5900円(別)
12月未定 ●飛龍の拳III ★カルチャーブレーン♣未定
12月未定 ●ザ・マネーゲームII ★ソフエル♣未定
12月未定 ●神仙伝 ★アイレム♣6300円(別)
12月未定 ●迷宮島 ★アイレム♣5800円(別)
12月未定 ●ぼっくんモグラー ★アイ・ジー・エス♣未定
12月未定 ●ベガスコネクション ★シグマ商事♣9600円(別)
12月未定 ●激闘スタジアム!! ★テクモ♣5500円(別)
12月未定 ●虹のシルクロード ★ビクター音楽産業♣未定
12月未定 ●おそ松くん(仮称) ★バンダイ♣5800円(別)
1990年
2月未定 ●ロケットレンジャー ★ケムコ♣未定
2月未定 ●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定
3月未定 ●熱血野球小僧(仮称) ★テクノスジャパン♣未定

## 発売日未定

●アーコン ★BPS
●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ★ポニーキャニオン
●イースII ★ビクター音楽産業 ●井崎修五郎の競馬必勝学 ★イマニジア
●いただきストリート ★アスキー ●うさぎ次元の逆襲事件 ★学習研究社
●エアーウルフ2(仮称) ★九娯貿易
●栄冠は君に輝く(仮称) ★徳間ソフト ●黄金バット ★学習研究社
●おそ松くん(仮称) ★バンダイ
●かってにシロクマ ★CBS・ソニーグループ ●ガデュリン ★セタ
●キテレツ大百科 ★エポック社 ●キャプテン翼2 ★テクモ
●Q. B. Scramble ★ポニーキャニオン
●激突/四駆バトル(仮称) ★アイレム
●ゴッドイリュージョン(仮称) ★日本物産 ●ゴッドスレイヤー ★SNK
●ゴルゴ13 第二章 ★ビック東海 ●ザ・ゾンビ(仮称) ★ホット・ビィ
●坂本龍馬 ★東芝EMI ●サンサーラ・ナーガ ★ビクター音楽産業
●シャンカラ ★アイ・ジー・エス
●シルヴィアーナ2 ★バック・イン・ビデオ
●白い蘭 ★インダクションプロデュース ●神界 ★東映動画
●スーパースタープロレスリング ★ポニーキャニオン
●スーパーリアルベースボール2(仮称) ★バップ
●ストライダー飛竜 ★カプコン ●スプラッターハウス ★ナムコ
●星雲狩り ★ハドソン ●ダンジョン放浪記 ★アスキー
●チェイスH.Q. ★タイトー ■地理制覇大冒険 ★スコーピオンソフト
●ドカベン(仮称) ★カプコン
●ドラゴンクエストIV ★エニックス ●ドラゴンボール3 ★バンダイ
●忍者らホイ! ★アスキー
●熱血高校大運動会(仮称) ★テクノスジャパン
●信長の野望・戦国群雄伝 ★光栄 ●バリバリ伝説 ★タイトー
●ビックリマンワールド ★ハドソン ●ファミコン野球盤 ★エポック社
●ファンタジー ★ポースケック ●プレジデントの選択 ★ホット・ビィ
■ホワイトカード ★スコーピオンソフト
●Might and Magic ★学習研究社
●魔獣都市ナーガ ★アイレム ●魔神英雄伝ワタル・外伝 ★ハドソン
●メタルスレイダーグローリー ★HAL研究所
●ものまね四天王 ★バック・イン・ビデオ
●妖怪大戦(仮称) ★ホット・ビィ ■歴史大冒険 ★スコーピオンソフト
●ローラーゲーム(仮称) ★インダクションプロデュース
●ROD OF BLUE CRYSTAL ★トーワチキ
●パズルボーイスペシャル(仮称) ★アトラス

任天堂 ファミリーコンピュータ用カセット

本当の闘いは、これから始まる…?!

PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.

# ROBOCOP T.M.

9月1日発売予定　希望小売価格 5,800円(税別)

Licensed from Ocean Software Limited.
©1987 Orion Pictures Corporation.
All Rights Reserved.
1988 DATA EAST CORP.

もうひとつのロボコップ

ロボコップ
THE ANIMATION

7月21日発売・レンタル開始!
12話・全4巻、発売元・株タカラ

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL 03-398-5317・5425

ファミリーコンピュータ Magazine
1989 NO.13 7月21日号
平成元年7月21日発行
第5巻第13号(通巻83号)
第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700代
特別定価370円
(本体359円)

名作保証。糸井重里が贈る最新ロールプレイングゲーム

MOTHER™
マザー

3メガ+64KRAM
(バッテリーバックアップ・ロールプレイング)
希望小売価格
6,500円(消費税込み)
7月27日(木)発売予定

任天堂株式会社
本社 〒605 京都市東山区
福稲上高松町60番地 TEL.075-541-6113
東京支店 TEL.03-254-1781
大阪支店 TEL.06-245-4155
名古屋営業所 TEL.052-571-2506
岡山営業所 TEL.0862-52-1821
札幌営業所 TEL.011-621-0513

Nintendo®

もっとMOTHERを!
●聴きたいひとに。鈴木慶一(ムーンライダース)プロデュース、ロンドンレコーディングにより、オリジナルアルバムがまもなく完成! 〔8月21日にCBS/SONYレコードよりCDとテープが発売されます〕
●読みたいひとに。糸井重里によるオリジナルストーリーを、久美沙織が小説化! 〔8月25日に新潮文庫より刊行されます〕

雑誌 27713-7/21
© by Tokumasyoten 1989 印刷 凸版印刷 Printed in Japan